

SHINY

N.4

DICEMBRE 2015



STEFAN GESELL **EOLO PERFIDO**

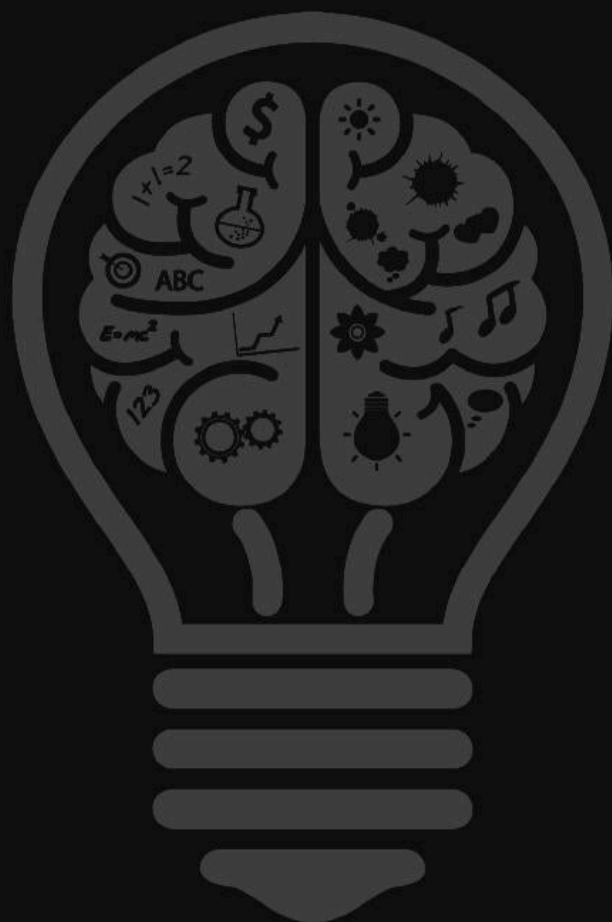
FRANÇOISE NIELLY IL RISVEGLIO DELLA FORZA

RISE OF THE TOMB RAIDER **HALO 5** FALLOUT 4 **FORZA 6**

STAR WARS: BATTLEFRONT BLACK OPS 3 **STEVE JOBS** SPECTRE

NETFLIX **NARCOS** JESSICA JONES **ADELE** MELANCHOLIA **IL CERCHIO**





SHINY

MAGAZINE

PROGETTO EDITORIALE:

Luca Tenneriello, Francesco Annunziata.

GRAFICA e IMPAGINAZIONE:

Luca Tenneriello.

REDAZIONE:

Luca Tenneriello, Francesco Annunziata,
Francesco Codolo, Stefano Cingolani,
Nicolas Barbarisi, Roshni Javiad,
Giuseppe Saso, Cristina Bonci,
Giuseppe Armellini, Joanna Case,
Alessandro Pin.

SITO WEB e CONTATTI:

www.shinymagazine.com
info@shinymagazine.com

COPERTINA:

Stefan Gesell - www.fotosym.de

COPYRIGHT:

Tutti i contenuti presenti in questo numero appartengono ai rispettivi autori. È vietata la riproduzione di tali contenuti senza il consenso esplicito dei legittimi proprietari.

Shiny Magazine non è una testata giornalistica, in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Pertanto, non può essere considerata un prodotto editoriale ai sensi della Legge 62 del 7/3/2001. L'utilizzo delle immagini segue le norme del fair use. Per qualsiasi problema vi preghiamo di contattarci.

WINITIATIVE



VISION

Le **buone idee** proliferano in **menti creative**, rese tali da un'intensa e variegata **attività culturale**.

Pensate per un attimo al gioco dei **Legó**. Se avessimo tanti mattoncini ma di una sola forma, dimensione e colore, potremmo certamente costruire qualcosa di enorme; tuttavia la nostra capacità di espressione sarebbe costretta in una camicia di forza. Disponendo invece di tasselli assai variegati, le idee si scontrerebbero con un unico limite realizzativo: la nostra **creatività**. Questa, infatti, non è altro che la capacità di acquisire, collegare e combinare elementi (mattoncini) di natura e forma diversa.

Immaginate ora di sostituire il gioco dei Legó con la **cultura**, ed i suoi

mattoncini con **attività ed esperienze culturali**. Anche in questo caso, la qualità delle idee sarebbe in stretta relazione con la nostra creatività e quindi, con la varietà delle attività ed esperienze culturali rispettivamente svolte e vissute.

La **cultura** non è una forma di intrattenimento per pochi; non è un territorio dominato da un'élite; non è un vestito che indossiamo per mostrare al mondo quanto siamo *smart*; non è un diploma o un certificato grazie al quale le persone possano intuire quanti e quali musei abbiamo visitato o quanti e quali libri abbiamo letto; e soprattutto, non è un piedistallo dal quale snobbare gli altri. **Troppo spesso assistiamo a questo uso improprio.**

La **cultura** è quell'insieme di espressioni di eccellenza dell'intelletto umano, considerate collettivamente e poste tutte sullo stesso piano. Vale a dire che non hanno più ragione di esistere distinzioni tra serie A e B. Le scelte culturali devono essere pilotate esclusivamente dalla nostra curiosità interdisciplinare e non da retrograde classificazioni e contrapposizioni tra (come dicono gli anglosassoni) *highbrow* e *lowbrow culture*.

Riassumendo il tutto con una espressione, potremmo dire che la **cultura non è fine a se stessa, ma è una fonte inesauribile di opportunità ed esperienze che la nostra creatività può combinare e ricombinare per ricavarne idee di qualità.**



MISSION

Shiny Magazine è un progetto che recepisce ed applica in chiave innovativa il principio secondo il quale esiste una relazione virtuosa tra cultura, creatività e qualità delle idee.

Shiny Magazine è la rivista di tutti e per tutti che conferisce luce e brillantezza ai contenuti attraverso la tecnologia e la multimedialità.

Affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini Lego dalle mille forme, dimensioni e colori, abbracciano la tecnologia, l'arte, la letteratura, il cinema, la musica, la scienza, la storia, lo sport e molto altro ancora. Tutto è ammesso, a patto che le storie raccontate ed i contributi raccolti siano dotati di energia capace di arricchire ed ispirare il lettore.

Shiny Magazine è un'idea che fa tesoro dell'esperienza maturata con gli amici di **Players** (www.PlayersMagazine.it): un gruppo di appassionati di videogames che, proprio in virtù della multidisciplinarietà che caratterizza quel mondo, ha dato vita ad un progetto culturale di ampio respiro.

Shiny Magazine è la naturale estensione di altre idee e progetti che, con i compagni di viaggio di **Winitiative** (www.Winitiative.com), stiamo già sviluppando. A partire, per esempio, dalla nostra **Scuola di Formazione in India** (www.ChangeInstitutes.com) che vorremmo replicare in tutti i paesi emergenti e dal nostro **Portale per il Turismo Culturale** (www.WorldcApp.com) in fase di sviluppo in **California**.

Shiny Magazine è un progetto che nasce in **Italia** e parla **italiano ed inglese** per dare a tutti la possibilità di coltivare le proprie due imprescindibili identità: **locale e globale**. Vorremmo che l'Italia fosse in questa fase un laboratorio che, numero dopo numero (senza scadenze troppo vincolanti o stringenti), sperimenti soluzioni innovative al servizio di una **evoluta user experience**.

Shiny Magazine è infine il luogo in cui le TUE idee ed i TUOI contributi si illuminano grazie alla cura dei dettagli, alla passione per la tecnologia e alla forza creativa della nostra redazione. Buon divertimento!

Luca Tenneriello
Francesco Annunziata

01

UN (T)ERRORE DA EVITARE



02

STEFAN GESELL



03

IL RISVEGLIO DELLA FORZA



04

EOLO PERFIDO - CLOWNVILLE



05

THE ART OF STAR WARS



06

ZEROCALCARE - CAPTCHA



07

STAR WARS - BATTLEFRONT



08

FALLOUT 4



09

STEVE JOBS



10

COD - BLACK OPS 3



11

VR & VIDEOGAMES



12

RISE OF THE TOMB RAIDER



13

LE DONNE DI STAR WARS



14

007 - SPECTRE



15

HALO 5 - GUARDIANS



16

NETFLIX IN ITALIA

NETFLIX

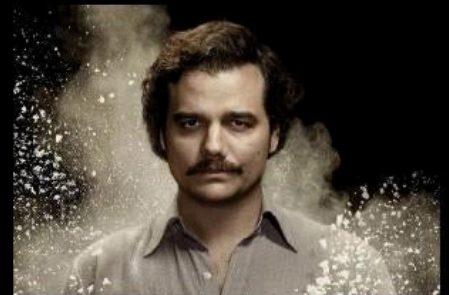
17

ALAN FRIEDMAN - MY WAY



18

NARCOS



19

DAVE EGGERS - IL CERCHIO



20

JESSICA JONES



21

FILM CULT - MELANCHOLIA



22

FORZA MOTORSPORT 6



23

ADELE



24

FRANÇOISE NIELLY





UN (T)ERRORE DA EVITARE

A ormai più di un mese di distanza dai sanguinosi attentati di Parigi, alla luce di un dibattito che ha inondato la nostra quotidianità con il contrapporsi di posizioni di ogni tipo, ciascuno di noi è chiamato (per quanto possibile) a ritrovare un equilibrio interiore. Non abbiamo la presunzione di dare risposte in merito. Ci limitiamo a sviluppare un ragionamento e ad esprimere il nostro personalissimo punto di vista.

C'è una canzone di **Fabrizio De André** che offre plasticamente un'immagine della reazione che qualcuno tenta cinicamente di scatenare ed alimentare. Il titolo è: **"Le acciughe fanno il pallone"**. I pescatori accendono le lampare ed il mare brilla attraendo irresistibilmente i pesci,

che cominciano a radunarsi. Quando formano una sorta di pallone, si catturano semplicemente sollevando la rete.

Subito dopo il **13 novembre** abbiamo visto diversi Pescatori all'opera. Hanno acceso le loro lampare ed il mare si è "illuminato" di messaggi: *"Bastardi Islamici"*, *"Impediamo l'ingresso ai musulmani"*, *"Chiudiamo internet"*, *"Usciamo dall'Europa"*, *"È tutta colpa degli immigrati"...*

La domanda nasce spontanea. Faremo la fine delle acciughe?

Il consenso ottenuto dalla destra (ultra)nazionalista alle elezioni regionali in Francia potrebbe indurre al pessimismo. Tuttavia, a differenza

dei pesci, noi esseri umani diventiamo più ragionevoli di fronte al pericolo. Le stesse elezioni francesi lo hanno dimostrato una settimana più tardi: molti, seppur delusi dalla politica, temendo il peggio, sono corsi a salvare il salvabile al ballottaggio.

Insomma, **non è così difficile smontare la rete di questi Pescatori**. Prendiamo il titolo che uno dei nostri giornali ha avuto il "coraggio" di pubblicare all'indomani dell'attentato: **"Bastardi Islamici"**. È a tal punto demenziale che si smonta con un esempio. La strage di Capaci, in cui perse tragicamente la vita il magistrato Giovanni Falcone, è stata provocata da Siciliani. C'è qualcuno che si sognerebbe mai di titolare in prima pagina **"Bastardi Siciliani"** e di proporre la chiusura

delle frontiere agli Italiani dell'isola per questo motivo? Crediamo proprio di no (*beh, ci riferiamo a persone di buon senso, forse qualche camicia verde estremista, in passato, ci ha pensato...*).

Se non vi ha convinto l'esempio sui Siciliani (peraltro non nostro, ma di **Moni Ovadia**) fidatevi della grandezza morale del padre della nostra **Valeria Solesin** (morta tra le braccia del fidanzato, assassinata a Parigi durante il massacro del Bataclan) che, ai funerali della figlia, ha dichiarato:

“Siamo qui contro ogni fanatismo. Nostra compostezza è un atto dovuto”.

“Ringrazio i rappresentanti delle religioni, cristiana, ebraica e musulmana, presenza compiuta in questa piazza e simbolo del cammino degli uomini nel momento in cui il fanatismo vorrebbe nobilitare il massacro con il richiamo ai valori di una religione”.

Ai Pescatori di acciughe sono preferibili i politici di buon senso. **Barack Obama** sembra essere uno di questi:

“We cannot turn against one another by letting this fight be defined as a war between America and Islam. The vast majority of terrorist victims around the world are Muslim. If we're to succeed in defeating terrorism we must enlist Muslim communities as some of our strongest allies, rather than push them away through suspicion and hate. That does not mean denying the fact that an extremist ideology has spread within some Muslim communities. This is a real problem that Muslims must confront, without excuse. But just as it is the responsibility of Muslims around the world to root out misguided ideas that lead to radicalization, it is the responsibility of all...-- of every faith

-- to reject discrimination. It is our responsibility to reject religious tests on who we admit into... It's our responsibility to reject proposals that Muslim Americans should somehow be treated differently. Muslim people are our friends and our neighbors, our co-workers, our sports heroes...”.

In sintesi, **il Presidente Americano pone l'accento sull'importanza di una buona relazione e di un'alleanza con l'Islam moderato.** *“La maggioranza delle vittime del terrorismo sono musulmane”.* Tuttavia nel messaggio non manca la risolutezza di chi ha il diritto di pretendere una chiara presa di posizione da parte degli alleati arabi. *“Questo non significa negare” - aggiunge Barack Obama - “che l'ideologia estremista si insinui in molte comunità islamiche. Questo è un problema reale che il mondo musulmano deve affrontare lavorando con noi, SENZA SCUSE!”.*


La premessa porta ad una prima conclusione. **Il dibattito deve continuare. La gente deve essere informata correttamente su ciò che sta accadendo in Siria e dintorni.** Ignorare la realtà e la complessità di quel mondo ci espone al rischio di fare la fine delle acciughe. Ecco un video che riassume quanto sta accadendo in quei territori: <https://youtu.be/rBNRJTs3Bf0>. Se avete tempo per un'analisi più dettagliata, magari condita con qualche provocazione nel finale che vi farà riflettere, consigliamo anche questo: <https://youtu.be/3lzsTyC16h4>.

Il secondo elemento su cui vale la pena di fare una riflessione è quello del **modello di integrazione.** La nostra società non può essere una fucina di “sfigati” che in mani sbagliate fanno più danni dei cattivi. Lo spiega molto bene il giornalista e scrittore **Massimo Gramellini** su La Stampa:

“Più dei cattivi e dei fessi, il male sembra attrarre irresistibilmente gli sfigati. Il giovane belga che ha coordinato gli attentati del 13 novembre, era anzitutto questo. Uno sfigato. La lettura a ritroso del suo telefonino non offre dubbi al proposito. Le prime immagini, postate qualche anno fa, ritraggono auto di lusso e donne nude a cavalcioni di una moto. Desideri identici a quelli di un frequentatore del Billionaire, ma lontanissimi dalla realtà di un ragazzotto senza né arte né parte, che gli amici di allora definiscono «un piccolo coglione», in cerca di qualcuno che lo guardi e gli dia importanza. L'Isis è quel qualcuno. Lo attira in Siria, gli mette a disposizione i soldi, un mitra e un'idea basica di mondo - noi siamo i figli, gli altri le zecche - che è quella di cui ha bisogno per sentirsi vivo. Il contrario dell'arachide di Superpippo. Abaaoud prende la nocciolina del male e diventa una Superpippa. Le immagini sul telefonino cambiano: eccolo sorridere tronfio, finalmente a bordo di un macchinone, mentre scarica in un fosso i cadaveri di dieci «infedeli» e inneggia alla guerra santa contro «laicità e democrazia». Concetti astratti, di cui forse non capisce il senso, ma capisce benissimo che odiarli dà un senso a lui.

Mi torna alla mente una vecchia serie tv, i Visitors, dove gli extraterrestri malefici in cerca di quinte colonne sulla Terra ingaggiavano «un piccolo coglione». Gli davano la divisa, un mitra, un'idea di sé, e ne facevano una spietata macchina da guerra. Gli sfigati fanno più danni dei cattivi. Per fortuna alla fine perdono sempre. Altrimenti che sfigati sarebbero?”.

Il terzo punto è che **gli stati occidentali devono rispondere al terrore con misure e tecnologie efficaci, che ci facciano sentire più sicuri.** Se c'è un vantaggio in tutta questa storia è che il nemico è tale da



The love of my life, the mother of my son, but you will not have my hatred

unire tutti coloro che “normalmente” sarebbero divisi. Chissà che questo “clima” non abbia anche contribuito al raggiungimento di un accordo storico alla conferenza sui cambiamenti climatici di Parigi (www.cop21.gouv.fr/en/). In altri termini, siamo costretti a collaborare per salvarci e difenderci. Siamo in guerra, ma i campi di battaglia sono diversi: sebbene in Siria o in Libia si combatta, più tradizionalmente, con le armi, a casa nostra si deve rispondere con la tecnologia. Cosa significhi questo, esattamente, sarebbe complicato riassumerlo in poche parole. Scriveremo qualcosa di più dettagliato in futuro, partendo da un'analisi sul caso israeliano. Nel frattempo, vi consigliamo di leggere la recensione a pagina 152 del libro *“Il Cerchio”* dello scrittore americano **Dave Eggers**, che immagina un futuro in cui la tecnologia e la necessità di mantenere il controllo e la pace portino a teorizzare una sorta di “democrazia obbligatoria”, un mostro indistruttibile che si ciba della

privacy e delle libertà individuali delle persone.

La quarta considerazione discende direttamente dalla precedente. **Se sulla sicurezza si investisse seriamente e si perseguisse una politica di miglioramento continuo, probabilmente eviteremmo il terrore permanente** che in Israele porta all'insorgenza di vere e proprie malattie, stati di ansia e panico.

Marco Lombardi, docente di *“Gestione della crisi e comunicazione del rischio”* all'Università Cattolica di Milano, spiega all'Unità che in Europa questo rischio non sembra potersi verificare, perché *“il momento critico a cui stiamo assistendo è dovuto alla novità di ciò che è accaduto, ma è solo questione di tempo, la normalità tornerà presto”*. L'uomo infatti, chiarisce Lombardi, *“è un conservatore, per questo avrà la tendenza naturale a implementare atteggiamenti di routine che avranno un effetto tranquillizzante”*.

La quinta ed ultima riflessione riguarda il **ritorno alla vita di tutti i giorni**. Per ogni colpo inferto alla *liberté* aumenta la *fraternité*, certo. Ma non basta a consolarci. Servirebbe un grande dibattito alla ricerca di un **equilibrio tra sicurezza e privacy**. Di fronte ad un gruppo armato che mira a soffocare la nostra cultura democratica con la violenza, **dobbiamo rispondere con una società che miri a soffocare la violenza con la cultura democratica**. Anche in questo caso sono emerse parole di straordinario valore a cui lasciamo il campo con commozione:

“Venerdì sera avete rubato la vita di una persona eccezionale, l'amore della mia vita, la madre di mio figlio, eppure non avrete il mio odio. Non so chi siete e non voglio neanche saperlo. Voi siete anime morte. Se questo Dio per il quale ciecamente uccidete ci ha fatti a sua immagine, ogni pallottola nel corpo di mia moglie sarà stata una ferita nel suo cuore. Perciò non vi farò il regalo



di odiarvi. Sarebbe cedere alla stessa ignoranza che ha fatto di voi quello che siete. Voi vorreste che io avessi paura, che guardassi i miei concittadini con diffidenza, che sacrificassi la mia libertà per la sicurezza. Ma la vostra è una battaglia persa.

L'ho vista stamattina. Finalmente, dopo notti e giorni d'attesa. Era bella come quando è uscita venerdì sera, bella come quando mi innamorai perdutamente di lei più di 12 anni fa. Ovviamente sono devastato dal dolore, vi concedo questa piccola vittoria, ma sarà di corta durata. So che lei accompagnerà i nostri giorni e che ci ritroveremo in quel paradiso di anime libere nel quale voi non entrerete mai. Siamo rimasti in due, mio figlio e io, ma siamo più forti di tutti gli eserciti del mondo. Non ho altro tempo da dedicarvi, devo andare da Melvil che si risveglia dal suo pisolino. Ha appena 17 mesi e farà merenda come ogni giorno e poi giocheremo insieme, come ogni giorno, e per tutta la sua vita questo petit garçon vi farà l'affronto di essere libero e felice.

Perché no, voi non avrete mai nemmeno il suo odio”.

Antoine Leiris

*l'Italia non ha una Rivoluzione, come quella francese, che ha segnato e definito la sua identità. Le nostre monete da 1 e 2 euro non raffigurano volti di regnanti o aquile imperiali, ma l'uomo vitruviano di **Leonardo Da Vinci** ed un ritratto di **Dante Alighieri**. Da tali premesse si può concludere che **gli Italiani, quelli veri, quando devono ritrovare se stessi dopo una fase difficile devono ripartire dalla loro tradizione culturale. Noi, nel nostro piccolo, ci proviamo con Shiny Magazine 4.***

*Purtroppo gli 007 come **James Bond**, che al Cinema trovano sempre una soluzione esaltante anche a stravolgimenti degli equilibri mondiali causati da gruppi terroristici, non li abbiamo. E nemmeno possiamo contare su soluzioni fantascientifiche*

*come quelle narrate in **Call of Duty: Black Ops 3**, che propongono eserciti futuristici composti da soldati geneticamente e meccanicamente potenziati, in collegamento neurale tra di loro, che comunicano ed agiscono infallibilmente come singole entità. Tuttavia, queste “produzioni creative” possono aiutarci a vivere meglio. In questo numero trovate entrambe le recensioni delle opere succitate, alle pagine 128 e 100.*

*In questo contesto, non potevamo nemmeno farci mancare il fenomeno mondiale e culturale del momento. Sempre in questo numero, **dedichiamo ben 4 articoli a Star Wars**, col settimo episodio ora nelle sale di tutto il mondo (trovate la recensione a pag. 28) e che dimostra quanto il Cinema meriti definitivamente il titolo di “**Settima Arte**”. Oggi, grazie a internet e agli strumenti tecnologici di condivisione, parallelamente al *merchandise* e ai contenuti ufficiali di Star Wars, prolifera un intero*



microcosmo di appassionati da ogni parte del mondo che contribuiscono ad alimentare il mito, producendo e condividendo contenuti a tema in ogni campo artistico e culturale: fan-movies, videoclip, libri, illustrazioni, fumetti, musica, videogiochi, fotografie... **Shiny Magazine**, in occasione di questo numero natalizio, ha selezionato per voi alcuni degli artisti mondiali più interessanti che hanno omaggiato la saga creata da George Lucas con le loro creazioni. Trovate lo speciale intitolato *"The Art of Star Wars"* a pagina 40.

In linea con le teorie sulla **CULTURE 3.0** (spiegate dettagliatamente in questo link: <http://goo.gl/iZqIsS>) noi pensiamo che la Cultura stia vivendo una sorta di Terza Era.

All'inizio, durante la Prima, c'erano i **Mecenati** (*Culture 1.0*) che finanziavano direttamente la produzione culturale determinando di fatto una limitata offerta e domanda di

cultura. Poi, con lo sviluppo dei **Mass Media** (*Culture 2.0*), si è verificata un'esplosione dal lato della distribuzione di prodotti culturali, con un'offerta rimasta comunque limitata. Con l'avvento dei **Social Network**, infine, anche l'offerta di Cultura è esplosa (*Culture 3.0*) ed oggi ci troviamo nel bel mezzo di una rivoluzione senza precedenti. Mai come ora si era visto tanto fermento su entrambi i fronti: quello dell'offerta e della domanda culturale. Si apre finalmente uno scenario inedito, con un futuro che noi immaginiamo così:

www.shinymagazine.com/vision. Siamo lieti di ospitare in questo numero (a pag. 96) la recensione di un film in uscita con pochi eguali basato sulla biografia, scritta da **Walter Isaacson**, di un personaggio, uno straordinario innovatore, che in qualche modo ha incarnato tale *vision*: **Steve Jobs**.

In altri termini ci troviamo nell'era degli artisti, autori e creativi 3.0. Talenti che, usando opportunamente

le tecnologie dell'informazione ed i social network, possono costruirsi un'audience di nicchia e di valore che gratifichi la loro creatività.

Uno degli esempi più interessanti che possiamo fare è quello di **Iris Scott** (www.irisscottfineart.com): un'artista americana che si è specializzata in una tecnica di pittura basata sulle dita della mano. I risultati sono straordinari. L'abbiamo ospitata su **Shiny Magazine** in passato e la sua bravura è fuori discussione. Nonostante ciò, non potrebbe ambire ai risultati che oggi consegue, se non usasse la tecnologia di cui disponiamo oggi. Tuttavia, **non basta dotarsi degli strumenti giusti, è necessario utilizzarli bene**. In altre parole, le soluzioni sono alla portata di tutti ma la strategia, lo *"storytelling"* e la configurazione integrata degli strumenti non lo sono affatto. Ecco perché **Shiny Magazine** ha l'ambizione di diventare un incubatore di artisti, autori



e creativi 3.0. Loro ci mettono il talento, noi la nostra esperienza nella comunicazione.

Di recente, ci hanno colpito le sagge parole di **Ndjock Ngana**, poeta e scrittore camerunense che dal 1973 ha lasciato il suo paese per trasferirsi in Italia: *“Vivere una sola vita in una sola città in un solo Paese in un solo universo vivere in un solo mondo è prigione. Conoscere una sola lingua, un solo lavoro, un solo costume, una sola civiltà conoscere una sola logica è prigione.”*

Questi versi suonano più che mai attuali. Noi condividiamo il principio a tal punto da proporre una sezione interamente in Inglese (pag. 172). **Ciascun lettore di Shiny Magazine è dunque nella condizione di coltivare entrambe le proprie identità: locale e globale.** Stiamo lavorando alacremente per arricchire questa sezione con una serie di **servizi** a supporto. Se avete ancora qualche problema con l'Inglese, **Shiny**

Magazine vi aiuterà a risolverlo. Se avete bisogno di servizi di **traduzione** o **formazione**, **Shiny Magazine** risponderà anche a questa esigenza.

Le parole di Ndjock Ngana riecheggiano anche in uno dei nostri nostri articoli più apprezzati: **www.ilgattodellostivale.it**. Ne è nato un confronto interessantissimo con chi ci ha scritto pubblicamente (www.facebook.com/shinymagazine/posts/428139560709038) e privatamente. Approfittiamo per fare due ringraziamenti particolari: il primo a **Marta Bergamo** che, con uno dei suoi commenti, ci ha suggerito l'idea di trasformare l'articolo in un progetto che promuova una collezione di esperienze formative all'estero per tutte le tasche. Il supporto per chi non ce la fa da solo, potrebbe arrivare da Italiani che, in relazione ai benefici ottenuti maturando esperienze formative, professionali o imprenditoriali in un contesto

internazionale, vogliono restituire qualcosa al Bel Paese. Il secondo ringraziamento va alla **Professoressa Frau** (www.mtholyoke.edu/acad/facultyprofiles/ombretta_frau) che, da Boston, ha letto, apprezzato ed incoraggiato l'iniziativa di trovare un gruppo di italiani di successo che vogliono dare vita ad un progetto *non-profit* a favore dei nostri ventenni.

In conclusione, ci torna in mente la famosa frase che **Winston Churchill** (primo ministro Inglese durante la Seconda Guerra Mondiale) pronunciò quando qualcuno gli propose di tagliare i fondi destinati alla Cultura, per difendere lo sforzo bellico: **“Ma allora, per cosa combattiamo?”**

**Buona lettura, buone feste ed un sereno 2016 a tutti!
E che la Forza sia con Voi!**

Luca Tenneriello
Francesco Annunziata
www.shinymagazine.com



Stefan Gesell

Stefan Gesell è un talentuoso artista tedesco, appassionato di gotico, fantasy, ambientazioni oniriche e bellezza femminile.

Iniziata la carriera professionale nel 2005, Stefan non si ritiene un fotografo, ma preferisce l'appellativo di artista e raffigura le proprie fantasie tramite la postproduzione ed il fotoritocco con Photoshop.

Nelle pagine seguenti potete ammirare una selezione accurata delle sue opere più interessanti.

Buona visione!

www.fotosym.de

























STAR

THE FORCE AWAKENS

WARS



Il Risveglio della Forza riesce nell'impresa di rievocare i fasti dorati d'un tempo, in cui la *Trilogia Classica* rappresentava l'unico spaccato di quell'universo inverosimilmente futuristico. Una fiaba spaziale che raccontava le epiche gesta di mitici personaggi, trascinando lo spettatore in contesti pionieristici per l'epoca.

Dieci anni sono passati dall'uscita nei cinema de *La Vendetta dei Sith*, che concluse la poco riuscita *Trilogia Prequel*, dalla quale questo settimo episodio prende largamente le distanze.

Distinguendosi ed elevandosi al di sopra di quei film che quest'anno hanno provato, dal canto loro, a rilanciare i rispettivi franchise, *Il Risveglio della Forza* si pone come un nuovo punto di riferimento per i film di genere.

L'unico in grado di competere, per la qualità del rinnovamento, è il colossale *Mad Max - Fury Road*, il quale tuttavia non può vantare gli stessi numeri cosmici raggiunti da *Star Wars*, testimoni di quanto la creatura di **George Lucas** si sia radicata nell'iconografia mediatica nel corso degli anni, conquistandosi l'appellativo di odissea generazionale.

Quando gli spettatori andarono a vedere *Guerre Stellari* nei piccoli cinema monosala, seduti sui gradoni dopo una lunga fila d'attesa, poiché le prenotazioni non erano ancora di moda, furono talmente entusiasti da trasmettere ai loro figli la passione per quell'universo, decantandone le meraviglie e affascinandoli, seppur in modo differente, coi personaggi e con le atmosfere lucasiani. **Star Wars**,

con la sua fiabesca ed emblematica rappresentazione, ha così appassionato ogni fascia di età. Questo è il motivo che ha reso *Il Risveglio della Forza* un evento massivo, che farà ricordare il 2015 come l'anno in cui c'è stato un risveglio.

Sotto la nuova egida della **Disney**, e senza più la guida di **George Lucas**, della quale non si sente la mancanza, *Il Risveglio della Forza* riesce a far innamorare le nuove reclute, ma al tempo stesso a riaccendere la scintilla nei fan che sono cresciuti nella galassia lontana lontana. Un nuovo inizio, ma anche un diretto prosieguo della saga, che ricrea, scena dopo scena, quella magica atmosfera che caratterizzò le prime storiche pellicole.

Reduce dai banchi di prova con **Star Trek** e memore degli errori passati, **J.J.**



Abrams dirige il suo film più audace, e uno dei film d'avventura più belli di sempre.

Ma ciò che in questi anni, nel cuore di ogni fan, è stato il sogno più a lungo sperato e realizzato solo nei libri, ha preso forma tangibile nel momento in cui si è saputo che sarebbero tornati all'appello gli attori della Trilogia Classica. **Harrison Ford, Carrie Fisher e Mark Hamill** indossano nuovamente, dopo trent'anni, le vesti dei personaggi che li hanno resi famosi in tutto il mondo, portando avanti le loro incredibili avventure.

La narrazione è serrata e veloce come la luce, mandando lo spettatore dritto nell'iperspazio, ma al tempo stesso profonda, audace e impreziosita di dettagli, per la cui assimilazione completa è necessaria una rivisione. **J.J. Abrams e Lawrence Kasdan**, il conoscitore e navigatore più esperto delle rotte di Star Wars, impacchettano il tipico format della saga, che trasuda stile, evocando le atmosfere di *Una Nuova Speranza* e de *Il Ritorno dello Jedi*, infiocchettando il tutto con colpi di

scena a *L'Impero Colpisce Ancora*. I nuovi rami narrativi, nonostante sembrano simili a quelli passati, riescono a far fiorire e dipanare storie sorprendenti, controbilanciando perfettamente la presenza dei nuovi personaggi con quelli vecchi, ottenendo una sinergia esplosiva.

Han Solo, seppur invecchiato, non ha perso quel sarcasmo da canaglia che lo ha sempre caratterizzato, ritrovando in lui lo stampo del contrabbandiere, ma che presto rientra nei ranghi di una più alta responsabilità, reincarnando così suo malgrado il ruolo che fu di **Obi-Wan Kenobi**, e di detentore di ciò che è stato dimenticato. Mentre **Leia** porta il peso della causa sulle sue spalle, mostrando un animo affranto, ma più forte di prima.

Più saggi e responsabilizzati dagli anni e dagli eventi, **Han e Leia** passano il testimone ai nuovi brillanti e giovani protagonisti. **Rey e Finn** (interpretati rispettivamente dalla coraggiosa e tenace **Daisy Ridley** e dal ribelle e avventato **John Boyega**) donano a **Star Wars** una ventata d'aria fresca.

La presentazione di **Rey** è sì nostalgica, ma anche ben lontana dall'essere troppo referenziale col passato; una ragazza sola su un pianeta desertico che sfoggia una tenera fanciullezza caratteriale, coadiuvata da una risolutezza e prontezza di spirito tali che le permettono di elevarsi a coraggiosa eroina spaziale.

D'altra pasta è **Finn**, un personaggio atipico, presentato in modo anomalo per la saga, donando al film quella maturità necessaria che a **Star Wars** serviva ritrovare, mostrando in più di un'occasione un'anima da furioso combattente, attanagliato dal peso delle sue passate scelte.

Il co-protagonista (che completa il trittico) è il pilota di caccia **Poe Dameron** (interpretato dall'attore guatemalteco **Oscar Isaac**), un individuo frizzante e punta di diamante della **Resistenza**; energico e irriverente è l'emblema dell'eroe senza macchia e senza paura.

I nuovi protagonisti, nei quali le nuove



generazioni si possono identificare nello stesso modo in cui quelle vecchie fecero con Luke, Han e Leia, mostrano la loro crescita interiore, mutando il loro carattere durante il film. Eroi improvvisati a tutto tondo che vengono catapultati in un viaggio d'avventura e di formazione personale che sconvolge le loro esistenze, la qual cosa permette di affezionarsi a loro durante il film, consolidandoli come nuovi protagonisti della saga.

Per i più nostalgici non potevano mancare all'appello la fida spalla di Han Solo, il peloso **Chewbecca** (che segna il ritorno nella saga, per la quinta volta, di **Peter Mayhew**), e i droidi più famosi del cinema, **C-3PO** e **R2-D2**. La scena tuttavia è rubata dallo sferoide **BB-8**: uno spettacolare droide, con un divertente senso dell'umorismo, e una personalità che lo rende "vivo".

Il Risveglio della Forza sfoggia una fotografia finalmente realistica per un film di genere, non soffocata dall'inadeguata computer grafica che affliggeva la *Trilogia Prequel*. J.J. Abrams

torna così all'uso di modellini in scala e maschere aliene, donando al film un'ambientazione tangibile e concreta. Non manca tuttavia l'uso di tecniche imponenti e avanzatissime come il motion capture, del quale **Andy Serkis** è il massimo esperto, e che qui ricopre il ruolo del **Leader Supremo Snoke**, un personaggio misterioso, forse troppo, e dalla malvagia caratterizzazione. Anche **Maz Kanata** (interpretata dall'attrice premio Oscar **Lupita Nyong'o**) è stata realizzata con la suddetta tecnica, rendendola una gioia per gli occhi; un personaggio veramente intrigante e peculiare, pronto a diventare una nuova icona. Come non notare l'attenzione che la direttrice della Lucasfilm, **Kathleen Kennedy**, sta riservando per questa *Trilogia Sequel* ai ruoli femminili.

Non si può non rimanere affascinati dai mondi che si dipanano lungo le due ore e un quarto di film, tanto simili al passato, quanto diversi. La cura per i dettagli scenografici e dei costumi è senza pari, la cui supervisione poteva essere affidata solo a un grande fan come Abrams, il quale è riuscito, tra la

moltitudine di materiale a cui poteva attingere, ad avere un occhio attento e critico nel selezionare e discernere i vari elementi classici.

La **colonna sonora** è ancora composta dal prolifico e pluripremiato maestro **John Williams**, il quale depone la bacchetta, consegnando il suo ultimo indimenticabile lavoro della sua magnifica carriera. Traccia dopo traccia, i battiti del cuore entrano in risonanza con il ritmo del film, emozionando con nuove splendide musiche e rievocando brani verso i quali i più nostalgici sentiranno il loro vuoto, lasciato dopo questi anni, colmarsi pienamente.

L'incipit del film, introdotto dall'assodato e irrinunciabile **opening crawl**, mostra un quadro deprimente della galassia, dove l'oscurantismo passato ha lasciato un indelebile strascico, che l'ha cambiata radicalmente. L'arretratezza tecnologica ha preso il sopravvento, obliando gli eroi che anni prima sconfissero l'**Impero Galattico**, ora rinato dalle ceneri con il nome di **Primo Ordine**. Questa nuova minaccia è pronta ad avviluppare



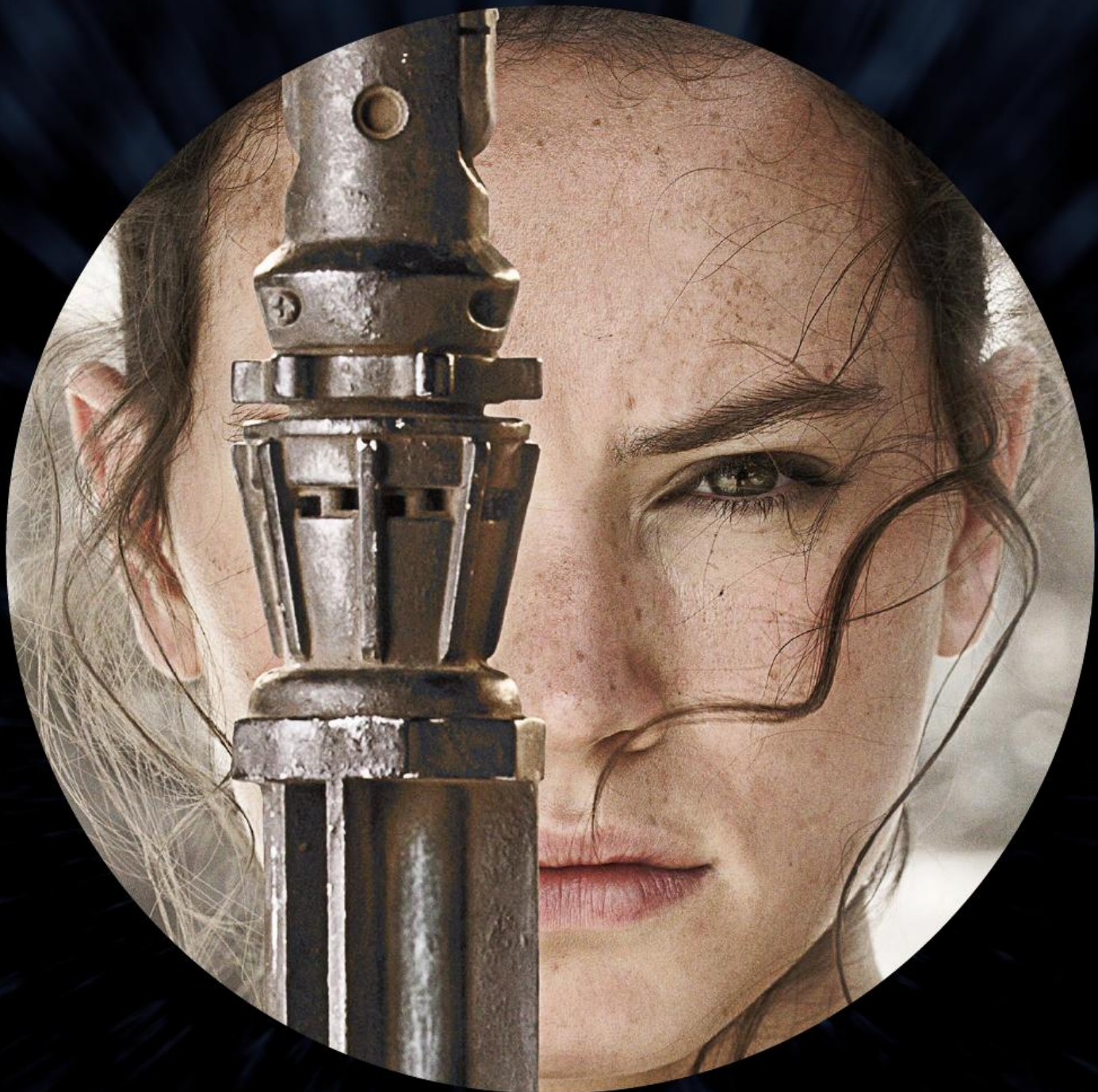
la galassia tra le sue malvagie spire, portando a una nuova epoca di brutale dominio.

Il Primo Ordine è guidato da pazzi fanatici, i quali nulla hanno da invidiare ai mostri sacri del passato: il **Generale Hux** (interpretato dall'attore irlandese **Domnhall Gleeson**) è rappresentato come l'archetipo del gerarca nazista, omaggiando lo spietato predecessore **Tarkin** di *Una Nuova Speranza*, con un esercito addestrato e disciplinato molto

più credibile che in passato; mentre il **Capitano Phasma** (interpretato dall'imponente donna-guerriera, l'attrice britannica **Gwendoline "Brienne" Christie**) reincarna lo spirito del perduto **Boba Fett**, ma integro verso la dispotica morale dei suoi padroni, rendendosi un'affascinante spalla che però non riesce ad esprimere il suo potenziale.

L'antagonista principale tuttavia è **Kylo Ren** (interpretato da uno spietato e

tormentato **Adam Driver**), un cattivo come non se ne vedevano da tempo, quasi paragonabile per carisma a colui che ne ha scatenato l'ossessione. La spada laser con la guardia, tanto discussa dai fan, rappresenta perfettamente il grado di pazzia del personaggio, sfoggiando i suoi tre instabili raggi in più di un'occasione. Il duello, che la rende protagonista contro la spada laser che fu di **Anakin Skywalker**, incarna il pathos di quelli tra Luke e Vader, dimenticando le



coreografie danzanti della *Trilogia Prequel*, ma rinnovandosi con primitivi fendenti e stili medioevaleggianti, regalando un combattimento finalmente fisico.

Una grande ovazione è scatenata dall'entrata in scena del **Millennium Falcon**, l'iconica nave di contrabbando che fece la rotta di Kessel in meno di dodici parsec; ricostruita con meticolosità fin nei minimi dettagli scenografici è un ritorno praticamente

obbligato e doveroso.

La storia e le atmosfere trasudano speranza, la quale, come una calda coperta, abbraccia lo spettatore facendolo sentire perfettamente a suo agio, donandogli il calore necessario per innamorarsi, per la prima volta o nuovamente, di questo magnifico universo che non cessa ancora di stupire. Le basi per questa *Trilogia Sequel* sono gettate; fondamenta solidissime sulle quali sviluppare e dipanare le storie dei vari personaggi, si spera con

egual sapienza e maestria.

I colpi di scena aspettano al varco l'incredulo spettatore come nei classici dell'orrore, giungendo verso un climax finale da urlo che conclude il film lasciando diversi portelli d'attracco aperti, ma chiudendone solo uno, su cui c'è scritto in basic galattico: **SIAMO A CASA**.

Alessandro Pin
destinazionecosmo.blogspot.it

Eolo Perfido



Eolo Perfido (Cognac, Francia, 1972) è un fotografo ritrattista specializzato in fotografia pubblicitaria. Ha lavorato con alcune tra le più importanti agenzie di comunicazione del mondo ed i suoi lavori sono stati pubblicati su testate come il *New York Times*, *Communication Arts*, *L'Espresso*, *Panorama First*, *Vision*, *Vogue Russia*, *GQ Russia*, *Computer Arts*. Tra i suoi clienti ci sono aziende come *Pepsi Cola*, *Samsung*, *Sky Television*, *Adidas*, *Opel*, *Kraft*, *Gatorade*, *Symantec*, *Breil*, *Oxydo*, *Medusa Cinema*, *Bionike*, *Debby*, *Repubblica di San Marino*, *Istat*. È rappresentato in tutto il mondo dall'agenzia **Sudest57**.

www.eoloperfido.com · www.walkingphotographer.net · www.eoloperfidoworkshops.com











The Art of

STAR WARS

by

Renaud Roche



lamecaniquedelapomme.com

I WILL FINISH WHAT YOU STARTED



50

28/10

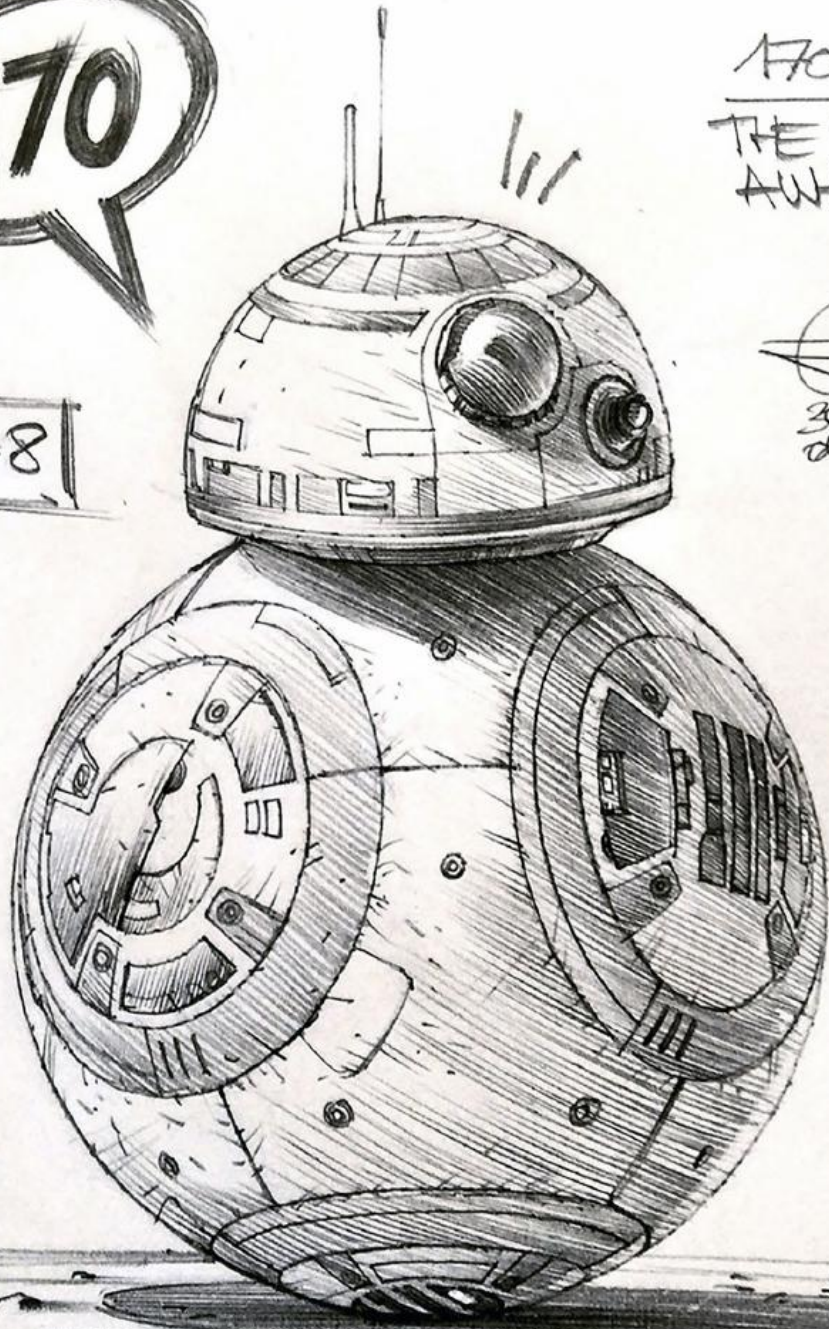
INKTOBER
#28

170

BB-8

170 DAYS
THE FORCE
AWAKENS

30/15
06

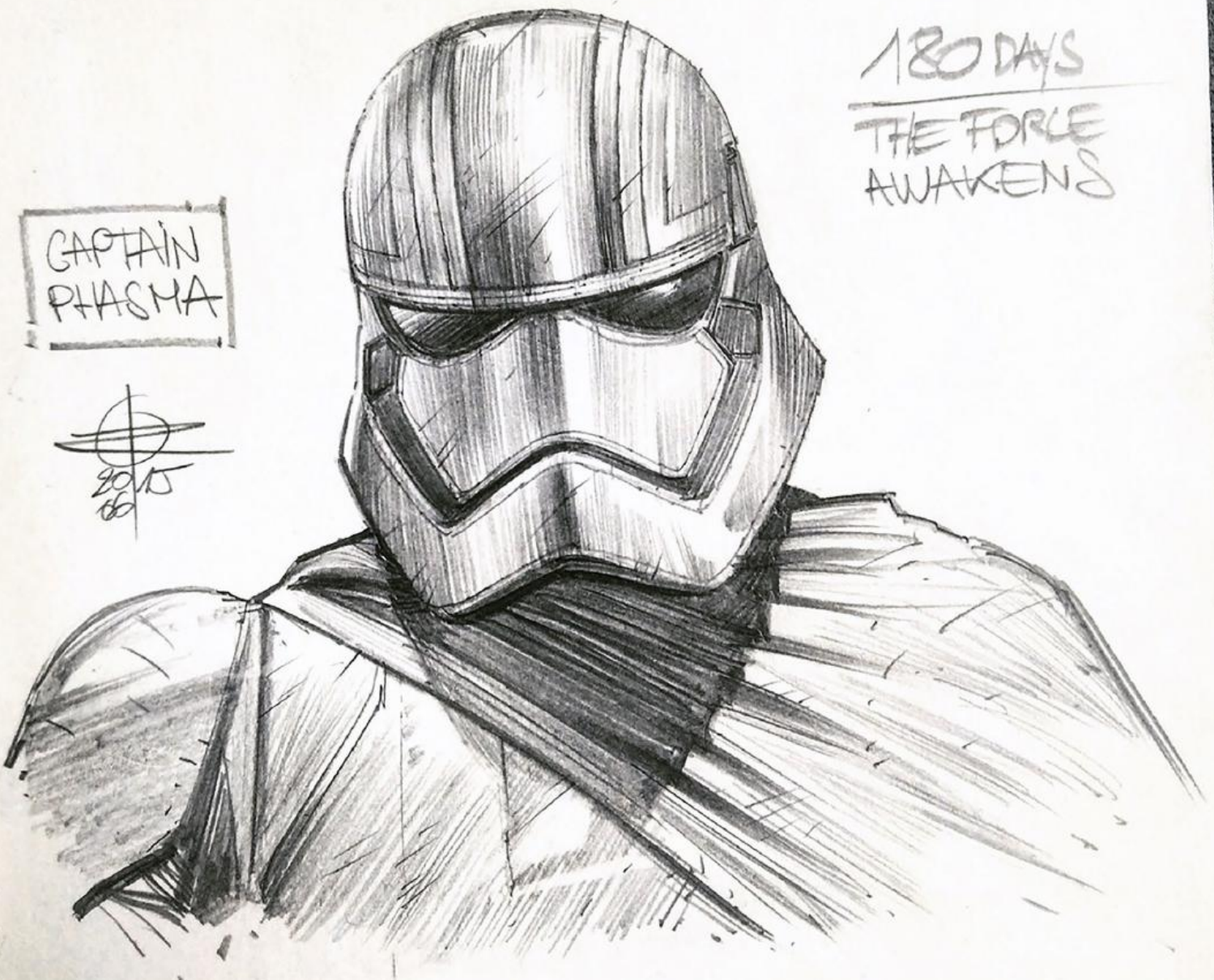


GERMANY LYRA ART DESIGN

180 DAYS
THE FORCE
AWAKENS

CAPTAIN
PHASMA

2015
16





90 DAYS
THE FORCE
AWAKENS

CHEWIE





The Art of

STAR WARS

by

Marko Manev



www.markomanev.com







The Art of

STAR WARS

by

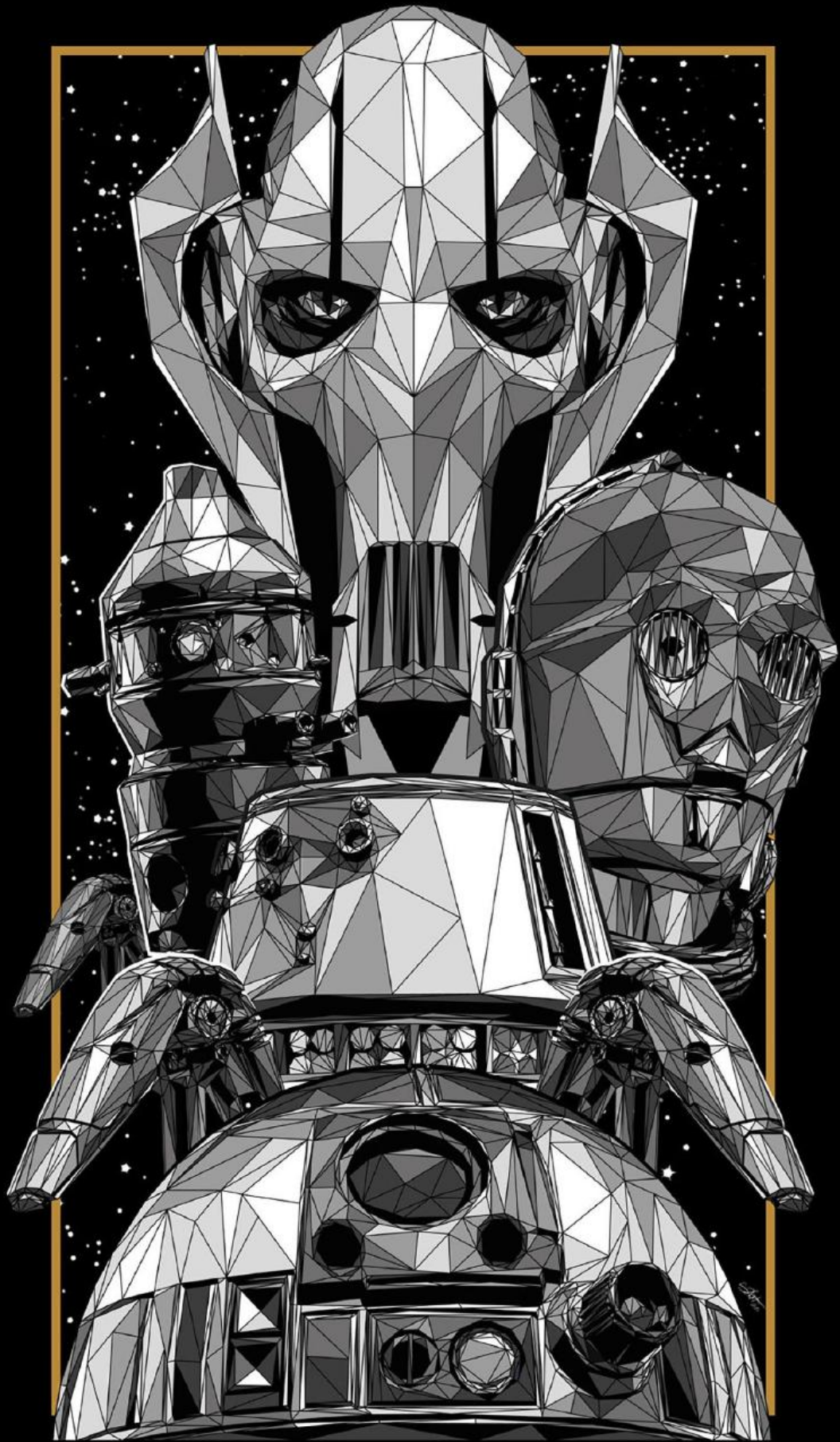
Simon Delart



www.s2lart.com







The Art of

STAR WARS

by

Tim Lautensack



www.dribbble.com/timlautensack



IMPERIAL GUARD



KYLO REN



DARTH VADER



SCOUT TROOPER



STORM TROOPER

The Art of

STAR WARS

by

Zoltán Simon



www.simonz.co.hu



John G. Jones 2019

The Art of

STAR WARS

by

Francesco Codolo



francescodolo.blogspot.it

STAR WARF



The Art of

STAR WARS

by

Yann Dalon



twitter.com/yanndalon



Maria Dalov

The Art of

STAR WARS

by

Jan Alexis Leobrera



twitter.com/enigmalexis



The Art of

STAR WARS

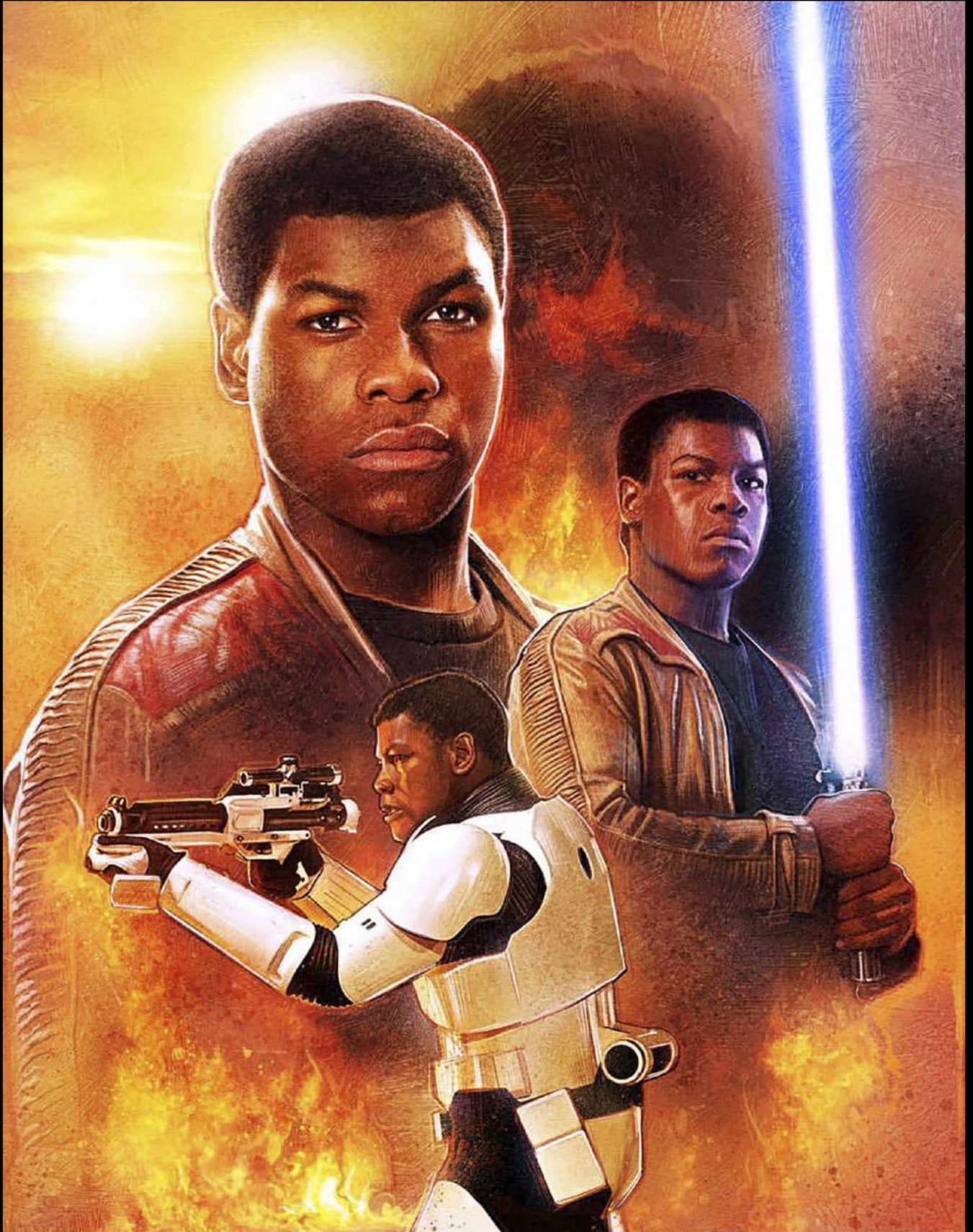
by

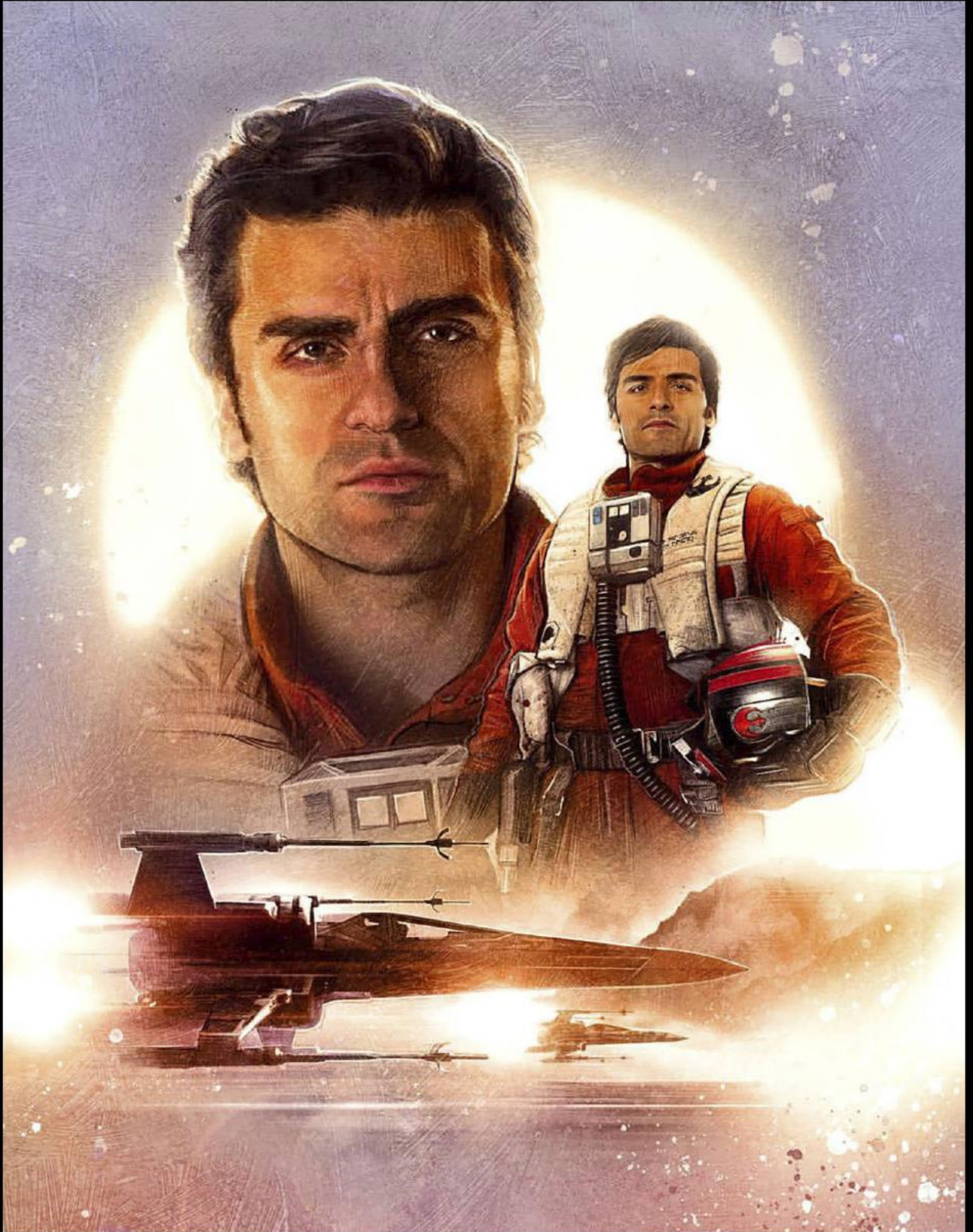
Paul Shipper

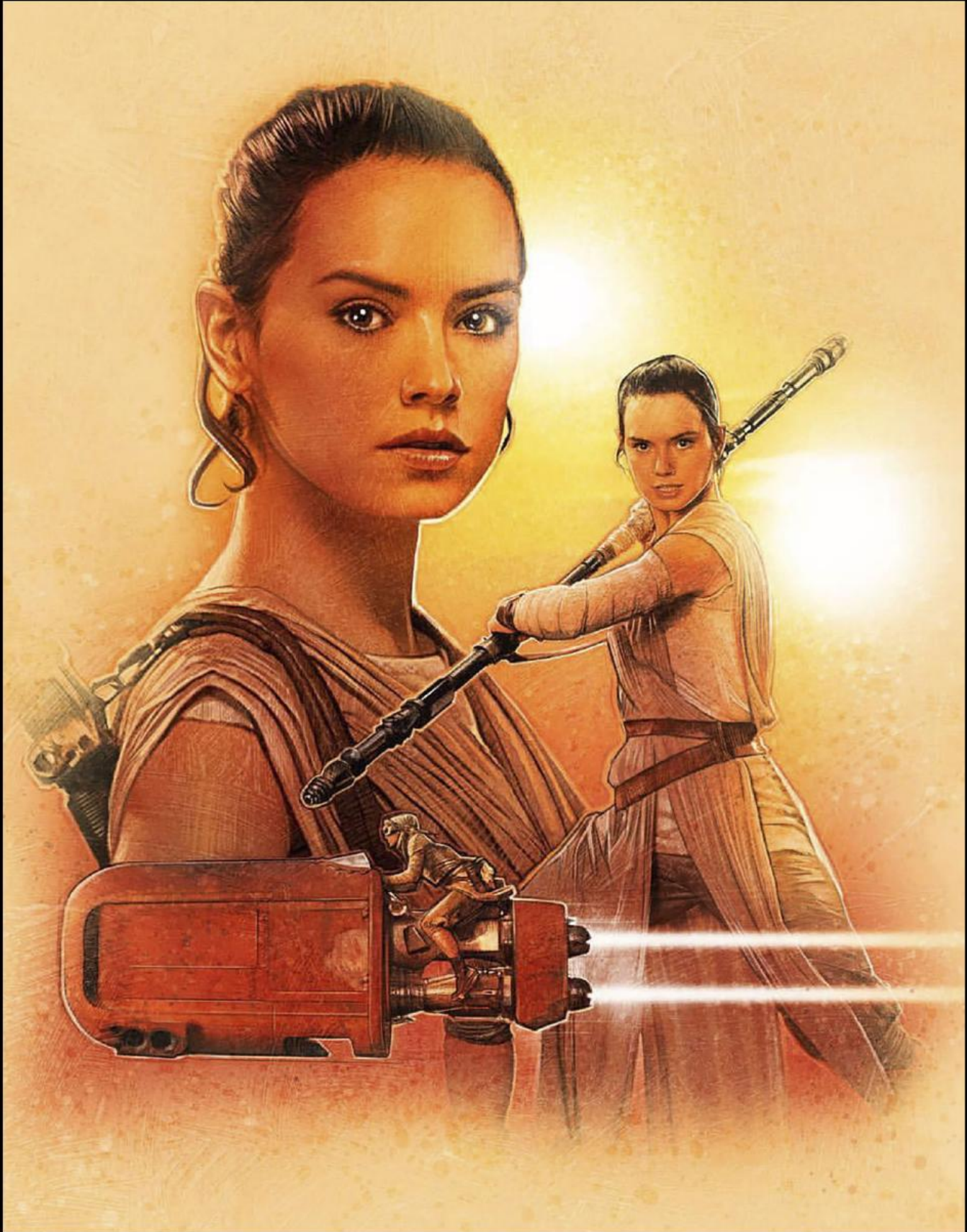


paulshipperstudio.com











ZeroCalcare



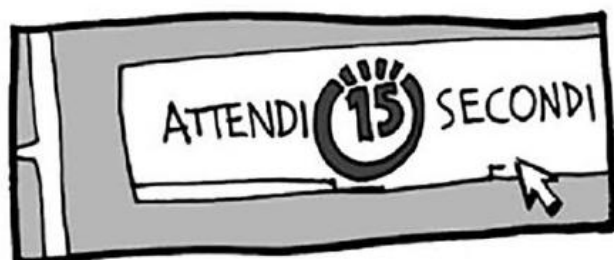
www.ZeroCalcare.it

"CAPTCHA"

Con l'acronimo Inglese CAPTCHA si denota, nell'ambito dell'informatica, un test fatto di una o più domande e risposte per determinare se l'utente sia un umano e non un computer o, più precisamente, un Bot.

Un test CAPTCHA tipicamente utilizzato è quello in cui si richiede all'utente di scrivere quali siano le lettere o i numeri presenti in una sequenza, che appare distorta o offuscata sullo schermo.

PER QUANTO IO ABBA SCELTO DI NON RACCONTARE EPISODI DI RILEVANZA PENALE IN QUESTO BLOG, NON NEGHERO CHE L'ALTRO GIORNO MI HANNO PASSATO UN LINK PER SCARICARE UN DISCO APPENA USCITO-



A QUEL PUNTO COMPARE IL MALE DEL SECOLO. DOPO LA PESTE, CHE DECIMÓ L'EUROPA, DOPO L'AIDS, CHE COL SUO ALONE FUXIA MINO' LE BASI DELL'AMORE, DOPO GLI AUTOVELOX SULLA CASSINO-FORMIA, CHE LIMORTACCILORO, UN NUOVO INCUBO AFFLIGGE L'UMANITÀ...

Inserisci le parole che leggi a fianco:



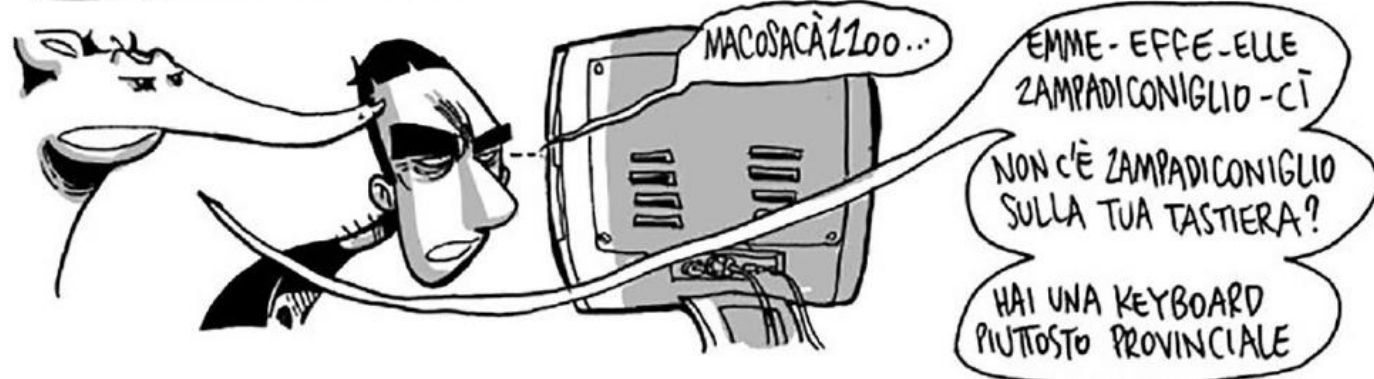
... IL CAPTCHA.

PER AIUTARE MIA MADRE NELLA COMPrensIONE DI QUESTO FUMETTO, SPECIFICO CHE IL CAPTCHA È QUEL SISTEMA CHE TI CHIEDE DI RICONOSCERE DELLE LETTERE DISTORTE PER ACCERTARE CHE TU NON SIA UN ROBOT



Errore. Puoi riprovare tra **7** minuti: 





ore. Puoi riprova^{re}re tra 15 minuti



TRATTIENI LA BILE!
PENSA CHE STAI PURE
AIUTANDO LA
CULTURA!

LE GRANDI BIBLIOTECHE
CHE DEVONO DIGITALIZ-
ZARE I TESTI ANTICHI
SFRUTTANO I CAPTCHA
PER RICONOSCERE
I CARATTERI DIFFICILI



LA DIGITALIZZAZIONE
È AUTOMATIZZATA
MA A VOLTE I
SUPPORTI SONO
MOLTO ROVINATI.



PRATICAMENTE QUANDO IL CAPTCHA TI CHIEDE DI INDOVINARE DUE PAROLE, UNA È DI VERIFICA
VERA E PROPRIA, L'ALTRA È UNA PAROLA CHE I SOFTWARE NON SONO RIUSCITI A
RICONOSCERE. COSÌ DAI IL TUO CONTRIBUTO AL SAPERE.

PIUTTOSTO CHE
PAGARE QUALCUNO
PER RICONTROLLARE
OGNI VOLTA-
DUE PICCIONI CON
UNA FAVA.

ASPETTA, QUINDI COSÌ INCENTIVO LA
PERDITA DI POSTI DI LAVORO!

CIÒ È FACCIO
GRATIS
IL LAVORO CHE
DOVREBBERO FARE
ALTRI

PRATICAMENTE
RISPONDERE AL
KAPTCHA È
KRUMIRAGGIO



NON ASCOLTERÒ OLTRE LE SIRENE ANTISINDACALI
DEL CAPITALE! TORNATENE A CAPESEIDE,
BARBOSO LICEALE ULTRA TRENTENNE!


QUESTA È PER
SACCO E VANZETTI

SHORYUKEN!

SOC

CAPITO? MI CACHI IL CAZZO E MI FAI PURE
LAVORARE GRATIS.



Errore. Puoi riprovare tra **25** minuti. 

SI. LO SO CHE AVEVAMO APPUNTAMENTO DUE ORE FA.



SONO IN RITARDO PERCHÉ DEVO SCARICARE UNA COSA MA PUÒ ESSERE CHE CONSEGNO IL PIANETA A YATTACANI OPPURE CHE SPEZZO IL FRONTE DELLA SOLIDARIETA' TRA LAVORATORI...

MISURATI CON QUESTO DILEMMA INVECE DI ROMPERE IL CAZZO PER IL RITARDO

E MENTRE I MINUTI PASSANO, ED I FALLIMENTI SI REITERANO...



UNA DOMANDA RIMANE LÌ SOSPESA.

CHI SEI TU CHE HAI INVENTATO IL CAPTCHA?
QUALE MENTE OTTUNTA DAL RANCORE
PUÒ AVER PARTORITO QUESTA PENITENZA MALIGNA?

DI QUALE ORRENDO TORTO SUBITO
VUOI VENDICARTI SULL'UMANITÀ TUTTA?

15 ANNI FA.

RAGAZZI VI HO RIPORTATO I COMPITI, CORRETTI.

LAMBERTI, SEI.



CALCARE SETTE



È UN BUON COMPITO, MA NON POTRESTI APPLICARTI UN PO' NELLA SCRITTURA?

IERI SERA CI HO MESSO DUE ORE SOLO PER DECIFRARE LA TUA CALLIGRAFIA.



FREGACAZZI.

IO IL COMPITO L'HO FATTO

POI SE NON SAI LEGGERE LA SCRITTURA È UN PROBLEMA TUO, MICA MIO

SEI PAGATO PER DECIFRARLA

AHAH QUALCUNO IERI SERA È ANDATO IN BIANCO EH PROF?

E ASPETTI DI LEGGERE IL MIO TEMA SCRITTO TENENDO LA PENNA SOTTO L'ASCELLA.

SE PUOI MISURARE LA FEBBRE PUOI SCRIVERCI È IL MIO MOTTO.



RESISTI, LEOPOLDO. RESISTI.

NON VALE LA PENA SCONTARE QUINDICI ANNI PER BUCARGLI IL DUODENO CON LA BK.

ASSAPORERAI LA TUA VENDETTA

PRIMA DI QUANTO CREDANO.

Brevetto
PROGETTO CAPTCHA
leopoldo Sanchez

FINE



STAR WARS™
BATTLEFRONT™
EA





La delusione scorre potente in me anche se, a dire il vero, di **Guerre Stellari** me ne è fregato sempre talmente poco da dover precisare la questione sin da subito.

Non ho mai sinceramente compreso il *fanboismo* dietro una saga che sì, ha stravolto un paio di generazioni all'epoca, ma che poi si è persa in quella mediocrità riconosciuta persino dai più radicali sostenitori dell'universo creato da **George Lucas**.

In ogni caso i giochi su **Star Wars** non sono sicuramente mai mancati e tra *tie-in* vomitevoli e commercialate varie, tanti capolavori hanno fatto la felicità del popolo del videogioco (da *X-Wing* a *Jedi Knight*, passando per *Knights of the Old Republic* e *Republic Commando* che restano i miei preferiti). **Battlefront** è l'ultimo arrivo nel portfolio EA e prende forma partendo dall'ossatura di **Battlefield**

e dall'esperienza di DICE in questo settore, dopo un'annuncio in pompa magna e lunghe sessioni di beta che hanno portato alla release odierna, accolta in maniera tiepidina da stampa e giocatori.

Per tagliare subito la testa al toro, diciamo che **Battlefront** è un gioco divertente, graficamente splendido e ben più ottimizzato rispetto agli standard di **Battlefield** (che è storicamente il prodotto che l'idiota medio compra ogni volta appena uscito per poi lamentarsi della poca ottimizzazione, per poi dire che non comprerà più, per poi invece ricomprare pure quello dopo il lancio e ricominciare il loop delle lamentele).

Basterebbe questo in teoria per stare mediamente sereni ma, in pratica, di problemi ce ne sono diversi e in certi casi abbastanza fastidiosi.

Va sottolineato come si tratti di un prodotto **completamente incentrato sul multiplayer**, senza una campagna single player soddisfacente, che lascia l'amaro in bocca specialmente sul discorso della progressione del personaggio e sul senso di *reward* che spinge il giocatore medio a restare per ore e ore sui campi di battaglia resi celebri dalla pellicola.

Eppure di carne al fuoco ce ne sarebbe tanta: schermaglie da 40 giocatori, duelli spettacolari nei cieli, AT-AT che spaccano tutto, **Boba Fett** con i suoi razzi, **Luke Skywalker** e **Darth Vader** che se le danno sulla luna boscosa di Endor, i deserti di Tatooine... Insomma, delle volte fermarsi a guardare cosa accade intorno, in un tripudio di effetti next-gen, è quasi meglio che giocare in *Supremacy*, *Conquest* o *Assault*.

Naturalmente sarà possibile anche vestire i panni di eroi come **Han Solo**,



Leia, Palpatine e via discorrendo, godendo degli incredibili poteri di classi esponenzialmente più forti di quelle normali, guidando gli attacchi agli avamposti nemici utilizzando dei power-up randomici così come i tantissimi (e piacevoli da guidare) mezzi disponibili per combattere.

Chiaro che il bilanciamento in questo senso vive di espedienti: per distruggere un AT-AT, per esempio, occorrerà chiamare un

bombardamento a tappeto da parte di un Y-Wing che renderà vulnerabile ai colpi il gigante di ferro che potrà quindi essere abbattuto dalle truppe regolari. La soddisfazione in questo senso è tanta, con la sensazione di poter fare qualcosa di epico sconfiggendo un nemico apparentemente insormontabile.

Più in generale, da ribelle, questo tipo di feeling migliora un po' le cose mentre da imperiale la vita

è generalmente un po' meno appassionante.

DICE ha eliminato le build di abilità standard, dando scelta più varia con un sistema di carte e *power-up* miscelabili a piacere. Livellando si sbloccheranno quindi armi e potenziamenti, oltre a diversi bonus in base alla quantità di uccisioni effettuate. Ogni turno concederà i crediti giocatore in base alla prestazione, e questi crediti



potranno essere utilizzati per sbloccare le 24 diverse carte di cui sopra. Oltre a questo, le uniche altre opzioni che si ottengono giocando sono opzioni di personalizzazione come *emote*, acconciature e variazioni cosmetiche di diverso tipo.

Tornando per un attimo alla campagna single player, parliamo di poche misere missioni di addestramento con la possibilità tuttavia di utilizzare i vari eroi, oltre

a un'opzione simil orda per variare un po', potendo comunque cimentarsi in cooperativa anche in *split-screen* oltre che online.

Un piacevole diversivo che alla lunga aumenta il rimpianto per un qualcosa che sarebbe potuto essere realmente mastodontico considerando i valori di produzione in campo (parliamo di animazioni fantastiche, modelli eccezionali, sonoro galattico e via dicendo).

Riassumendo: doveva trattarsi di un fan service di qualità e così è stato. Di bug se ne sono visti molto pochi rispetto a un *Battlefield* qualsiasi ma, tolto l'entusiasmo iniziale, dopo una ventina di ore, chi cercava solo uno sparatutto e non un omaggio alla sua serie cinematografica preferita, scapperà nuovamente su *Halo* senza farsi troppi problemi.

Alberto Belli
www.eldastyle.it











eldastyle



Il mondo dei Videogiochi
visto da dentro

www.eldastyle.it

Fallout 4





Partiamo da un semplice dato: con l'uscita di **Fallout 4**, un sito pornografico come *Pornhub* ha comunicato un calo del traffico del 10% circa rispetto al solito. La cosa potrebbe leggersi in 1000 modi ma è semplicemente un fatto che da l'idea dell'attesa per un prodotto arrivato dopo anni di gestazione, come sempre accade nell'alternanza tra questo franchise e **The Elder Scrolls**.

Parliamo di un gioco mastodontico, che conferma **Bethesda** come uno dei migliori *brand owner* del pianeta, anche grazie al supporto dei numeri: 12.000.000 di copie boxed distribuite, quasi 4.000.000 di download per la versione digital, un *Metacritic* altissimo e orde di

giocatori invasati a spasso per il mondo devastato di questa nuova avventura targata **Todd Howard** e **Bethesda Studios**.

Premessa: non sono un fanboy di **Fallout**, il mio amore è più dalla parte di **The Elder Scrolls**. Diciamo che, per capire, basti pensare alle mie 333 ore passate su **Skryrim**, contro le sole 90 impiegate per terminare **Fallout 3** (non ho giocato **New Vegas** perchè la Limited Edition era troppo bella per essere scartata).

Sono però fanboy **Bethesda**, come avevo accennato più volte: ho avuto il piacere di lavorare su **Fallout 3** prima del lancio, eoni fa, prima che Atari lo portasse via a Leader,

qui in Italia, ma anche su una serie di altri prodotti minori e mi sono innamorato di un publisher che, a mio modo di vedere, è il migliore su piazza per quel che riguarda la costruzione, la promozione e la cura dei marchi.

Tuttavia, nonostante questo, è mia intenzione partire dai difetti di **Fallout 4**, perchè qualcuno in effetti c'è ed è troppo macroscopico per non essere citato.

Graficamente parliamo di un qualcosa che somiglia più a una versione *remastered* di roba di vecchia generazione, piuttosto che di qualcosa di nuovo. Mentre un gioco qualsiasi per One messo vicino al



capitolo precedente su 360 è evidentemente avanti, **Fallout 4** non è poi così clamorosamente diverso da **Fallout 3**, anzi.

Altra questione è quella legata ai numerosi bug nei quali incapperete in lungo e in largo: vi incasterete qui e lì, odierete il vostro compagno ritardato, più abile a farsi esplodere e a farsi notare che ad aiutarvi, disprezzerete a tratti l'IA dei vostri nemici.

Detta così, la situazione apparirebbe drammatica, in effetti. La verità è che questi difetti sono tipici dei giochi così vasti, profondi e coinvolgenti.

In genere la gente si incazza davanti a questa considerazione, ma prendiamone atto: **Fallout 4** è così

open world che è sostanzialmente impossibile mantenere il controllo totale su ogni possibile situazione *in-game* perchè, de facto, il giocatore potrà fare (come sempre) più o meno tutto quello che vuole. Non dimentichiamo che **Skyrim**, per esempio, senza alcuna componente online è stato il videogioco con più contenuti social condivisi da qualche anno a questa parte. **Fallout 4** porta a tutto questo in egual misura: è una vita parallela in un mondo distrutto dall'olocausto nucleare, nei panni di un sopravvissuto del Vault, sulle tracce del figlio scomparso.

La campagna principale andrebbe via in una ventina di ore ma, prendere e andare dritti alla fine, significherebbe di base avere Sasha Gray nel letto e puntare alla sveltina:

una cazzata madornale. Come al solito, ci aspettano tonnellate di ore, tra libri da leggere, oggetti da recuperare, armi da modificare e, per la prima volta, città da (ri)costruire. Compreso nel prezzo, infatti, c'è un editor che vi permetterà di mettere in piedi delle vere e proprie comunità costruendo abitazioni, negozi, posti di guardia, campi da coltivare e via dicendo. Nulla di vincolante, parliamo di un accessorio apprezzabile soprattutto in chiave *achievements*, ma pur sempre un'altra feature da ore e ore di scervellamento (considerando anche la non precisissima gestione dei pezzi da piazzare qui e lì).

L'editor del personaggio era stato già mostrato all'E3: come da copione il vostro eroe prenderà forma davanti



ad uno specchio durante il prologo, prima della catastrofe.

Dal punto di vista della libertà e delle opzioni a disposizione, per capirsi, sarà possibile risolvere quest secondarie prima ancora di riceverne.

Avendo già completato una missione, infatti, cambierà il tipo di dialogo con il *giver* che ignoravate, rendendo il tutto ancora più credibile e naturale, senza considerare il fatto che non avrete mai percettibilmente sotto mano la *main quest* e ogni sortita non sarà indicata come più importante di un'altra, contribuendo a una **full immersion totale** in un mondo marcio e pieno di pericoli, tra mutanti e predoni, ma anche di umanità e belle storie, tra comunità di sopravvissuti,

coloni in cerca di aiuto e personaggi fantastici.

Alcuni di questi vi accompagneranno, volendo, a spasso per le *wasteland* e in qualsiasi momento sarà possibile rinunciarvi (o *switcharli*) inviandoli nei diversi insediamenti controllati, che instaureranno tra loro vere e proprie rotte commerciali utili per lo scambio di risorse.

Il sistema di combattimento resta quello ibrido del predecessore: da un parte un *real time* vero e proprio, dall'altra l'utilizzo dello SPAV, una specie di *bullet time* utilizzabile spendendo PA e mirando specifici punti sul bersaglio (braccia, gambe, testa). Naturalmente i PA disponibili, varieranno a seconda dei talenti scelti (una marea) e alle

caratteristiche del personaggio. Menzione d'onore per la localizzazione (ogni singola parola scritta e parlata è in italiano) e per le dozzine di tracce bellissime disponibili in radio.

In conclusione: meno di *Fallout 3* a livello di impatto nel mondo dei GdR, meno di *The Witcher* se parliamo di profondità della trama e dei suo sviluppi, più di ogni altro se cerchiamo libertà di fare, in un *setting* costruito ad arte fatto per essere vissuto ed esplorato fino all'ultimo respiro.

La guerra, del resto, non cambia mai.

Alberto Belli
www.eldastyle.it

michael
fassbender

kate
winslet

seth
rogen

jeff
daniels

steve jobs |

from director
danny boyle

and
screenwriter
aaron sorkin





Qualche mese dopo la morte di **Steve Jobs** arrivò nelle librerie di mezzo mondo una delle più incredibili, appassionanti e meglio scritte biografie di sempre: "**Steve Jobs**", vergata dal famoso Premio Pulitzer **Walter Isaacson**, che nell'arco di 600 pagine serrate e palpitanti come un thriller, raccontava la tumultuosa esistenza dell'imprenditore americano, dagli esordi nel garage con **Wozniak** ai trionfi ottenuti con l'*iQualsiasicosa*, passando per la grande crisi vissuta a livello umano e professionale a metà degli anni '90.

Proprio da quella sceneggiatura prende lo spunto "**Steve Jobs**", un'operazione artistico/commerciale con pochi eguali nella storia del cinema recente, vista l'eccelsa qualità dei talenti coinvolti.

Raccontare la vita di una persona la cui esistenza è stata, davvero, *larger than life*, sarebbe stata fatica sprecata (o addirittura tempo perso, come nel caso dell'insipido *instant movie* con il peraltro somigliantissimo Ashton Kutcher, un bignami senza valore...), così la coppia **Aaron Sorkin/Danny Boyle** opta per un approccio più innovativo e efficace: isolare Jobs in tre momenti identici (i minuti precedenti alla presentazione di un prodotto) diluiti nel tempo (*Macintosh*, *Next*, *iMac*) e costringerlo a relazionarsi con il suo piccolo universo personale (**Lisa**, la figlia inizialmente ripudiata, il sodale **Steve Wozniak**, **John Sculley**, l'AD che, di fatto, estromise Steve Jobs da Apple, **Andy Hertzfeld**, la mente dietro al Macintosh e **Joanna Hoffman**, capo del marketing di tutte le aziende dirette da Jobs).

Sorkin si conferma uno dei migliori dialoghisti in circolazione e conferisce al film un impianto circolare e teatrale, elemento che però non permette al notoriamente ipercinetico **Boyle** di trovare un habitat naturale in cui sfogare la sua vena surreale.

Se la sceneggiatura funziona a meraviglia (nonostante un eccessivo "sbilanciamento" sul rapporto con la figlia) e le battute da segnare col pennarello e imparare a memoria non si contano, la regia fatica un po' ad adattarsi a questo modello e risulta più piatta di quanto forse sarebbe stato lecito aspettarsi.

Scelte così drastiche poi, fanno inevitabilmente di **Steve Jobs** un film per conoscitori, anche superficiali, delle



vicende dell'imprenditore. Nonostante la presenza di alcuni *flashback for dummies*, è chiaro che solo i fan (molto numerosi, questo va detto) sapranno cogliere citazioni, riferimenti e apprezzare la *cosecutio temporum* scelta da Sorkin.

Come in molti hanno scoperto leggendo l'opera di Isaacson, Steve Jobs non aveva nessuno dei talenti per i quali viene ricordato: non era un innovatore in senso stretto, nè un bravo tecnico o un designer creativo. Era un visionario ed eccelso comunicatore e venditore, certo, ma anche un pessimo compagno, collega, capo e padre.

In quest'ottica spiace che lo script, fedele e credibile, scivoli proprio nell'ultima sequenza, piuttosto incoerente con quanto mostrato in precedenza.

Un personaggio complesso e complicato, che probabilmente nessun'opera a posteriori potrà mai realmente sviscerare, anche se il film è molto efficace nel mostrare l'abilità di Jobs a creare *hype* per i suoi prodotti, attesi messianicamente da una folla adorante che col passare degli anni si fa sempre più ampia, mantenendo però quello spirito da "iniziati" che caratterizza tutt'oggi gli utenti **Apple**.

Efficace il cast. **Fassbender** "non gli somiglia per niente", ma è abilissimo a dare spessore e concretezza ad un personaggio sfuggente e difficile; bravi sono tutti i comprimari, che nel caso di **Rogen/Woz** possono anche fare affidamento su una certa somiglianza.

La migliore del gruppo però, e la cosa è doppiamente interessante visto che **Steve Jobs** è un film al maschile e

"per maschi" (almeno in potenza) è **Kate Winslet**: la sua Joanna Hoffman si trasforma nella coscienza pulita, nella saggia nemesi, risoluta e dotata di un'invidiabile etica ed onestà intellettuale.

Steve Jobs è un ottimo film ed un efficace documento di come la tecnologia ed il modo che abbiamo di relazionarci ad essa sia radicalmente cambiato nel corso del tempo. Sono passati oltre 30 anni da quando il Time mise in copertina come uomo dell'anno un PC (non Apple!) e nessuno come Jobs, con il suo inarrivabile carisma, la sua oratoria e le sue idee, giano bifronte, genio e mostro, è riuscito ad incarnare il concetto astratto di innovazione. La sua assenza insomma, si farà sentire.

Andrea Chirichelli
www.playersmagazine.it

Videogames · Cinema · Musica · Letteratura · Tecnologia



PLAYERS

Il sito di riferimento per menti sveglie ed affamate!

www.playersmagazine.it

CALL OF DUTY

BLACK OPS III





Sono vecchio per COD, pensavo. È da molto che non ne recensisco uno e con la serie delle **Black Ops** mi sono fermato allo strepitoso primo capitolo che, come intreccio della trama e caratteristiche tecniche, era allora il migliore in assoluto.

Black Ops 3 non richiede di aver giocato questa trilogia. **Treyarch** è stata "comprensiva" da questo punto di vista, anche perchè ha forse cercato di creare uno dei **Call of Duty** più completi e ricchi degli ultimi anni ed era quindi indispensabile che fosse fruibile da tutti indistintamente, vecchi e nuovi player.

La trama si dipana lontano nel futuro, nel 2065, e parte con una missione sciagurata in cui il nostro protagonista perde entrambe le braccia contro un esercito di robot. Il soldato (o soldatessa) che impersoneremo in **BO3** sarà totalmente anonimo, plasmato da noi con un editor stile RPG e la storia di come verrà addestrato per la guerra

del futuro sarà parte integrante delle vicende di questo capitolo.

Alcuni dei personaggi che ci accompagneranno prendono in prestito le fattezze di attori della TV, come il comandante Taylor che molti avranno riconosciuto come un detective di *Law & Order* (l'attore Christopher Meloni) o la soldatessa Hall (Starbuck di *Battlestar Galactica*). Questa "incarnazione" dei personaggi principali non è cosa nuova nella serie e, in un'ottica di stampo cinematografico, una recitazione più consapevole ed un volto noto aiutano l'atmosfera generale.

Dopo la prima disastrosa missione, la moderna medicina bionica ci dona nuove braccia robotiche e una nuova interfaccia neurale per comunicare col resto della squadra ed utilizzare nuove micidiali abilità, sia tattiche che offensive. Una serie di livelli tutorial ci aiuteranno a capire come usare questi nuovi "poteri" e come sfruttare al

meglio la nostra capacità di hackerare mezzi elettronici o altre persone con impianti dello stesso tipo (per estrarne informazioni che non vogliono rivelare... interrogatori 2.0!).

Con questa nuova visione tattica potremo vedere il campo di battaglia in modo sostanzialmente diverso, chiedendole di indicarci le minacce attive, le zone più pericolose perchè sotto fuoco nemico e addirittura sapere le posizioni dei cecchini che stanno per sparare... Queste informazioni a schermo sono davvero moltissime e abilitando questa visione avremo una miriade di icone e lucine che nemmeno la Fifth Avenue a Natale! Fortunatamente, da un apposito menu, potremo scegliere diversi gradi di densità delle informazioni stesse.

Hackerando droni, torrette o robot potremo prendere il loro controllo e fare piazza pulita in totale sicurezza (una cosa che, da giocatore FPS di



vecchia data, proprio non mi garba). La guerra futura è anche questa e sfruttare tutte le risorse tecnologiche fa parte del gioco!

Un esoscheletro che ricopre il soldato è presente anche qui (dopo **Advanced Warfare** forse non ce ne libereremo più) e consente al soldato salti più alti, corse sui muri ed una forza sovrumana per effettuare scatti e placcaggi anche sui coriacei robot nemici; in queste abilità si vede la volontà di avvicinare il gameplay a qualcosa di più frenetico, che sfrutti anche le sezioni longitudinali come le pareti come già visto in **Titanfall** e il risultato è senza dubbio quello di aver ulteriormente movimentato le cose, frenate comunque dalle necessità tattiche e strategiche di ogni missione.

Ho notato con piacere che spesso,

per completare le missioni, sono disponibili più percorsi, ognuno con i suoi vantaggi e svantaggi (all'inizio non li conosceremo e dovremo fidarci dell'istinto, ma rigiocando un livello potremmo prendere una decisione diversa), cosa che aggiunge un senso di autonomia sull'esito finale e rende il giocatore più soddisfatto dell'obiettivo conseguito.

Vera novità della modalità Campagna è il sistema **Cyber Nucleo**, disponibile tra le abilità da portarsi in battaglia: le **Chaos** (per mettere in confusione il nemico e distrarlo), le **Control** (per controllare la tecnologia nemica e rivoltarla contro gli avversari) o le **Martial** (con letali attacchi a sorpresa).

Ogni categoria offre 6 abilità uniche e potenziabili, ma in battaglia dovremo

usarle con parsimonia: una buona selezione agevolerà molto la riuscita di una determinata missione. Anche questo sistema ha un che di già visto (in **Titanfall** e **Destiny**), ma ben si sposa con le caratteristiche cibernetiche del nostro soldatino futuristico. Piccola nota: ho finito tutti i COD a cui ho giocato a livello di difficoltà "Veterano" senza troppi sforzi ma qui, con la modalità Realistica, avrete davvero bisogno delle abilità Cyber Nucleo per sopravvivere: un proiettile a segno e ve ne andate al Creatore!

La campagna presenta una storia molto elaborata rispetto al passato, con storie che si intrecciano e si intersecano tra di loro, ma la durata complessiva (a modalità "normale") si aggira sempre intorno alle canoniche 6, 7 ore. La cosa davvero sorprendente però è che, dopo



aver terminato la vostra prima *run*, scoprirete... che esiste una seconda campagna in *single player*! Ebbene sì, si chiama **Nightmares** e consiste in una rivisitazione di tutti i livelli precedenti, ma con una storia diversa ed un'apocalisse zombie, con tutte le meccaniche che ne conseguono! A me è persino piaciuta più della storia originale, lo confesso!

Naturalmente non aspettatevi miracoli: spettacolarità sì, ma è tutto messo lì senza troppa logica o pretese di raccontare una storia coerente. La trama è piuttosto vuota e, anche per questo, non è necessario aver giocato i precedenti capitoli per comprendere perchè ci troviamo in questa situazione di conflitto. Godetevi gli effetti speciali e non fatevi troppe domande.

Una nota decisamente negativa, prima di passare oltre, è quella relativa all'IA nemica: ho registrato diversi *footage* in cui i soldati alleati stazionano sulla linea di fuoco nemica e non vengono colpiti mentre io, che credo di essere coperto dagli alleati, vengo bersagliato e sforacchiato da proiettili che passano attraverso i loro corpi!

In diversi casi, inoltre, i compagni mi esortano ad avanzare in zone palesemente a rischio, ma io rimango a terra al riparo, mentre gli altri avanzano passeggiando come se fossero al supermercato a scegliere i cereali per la colazione. Davvero fastidioso!

Ah, non vi ho detto che le campagne sono giocabili in cooperativa a 4 giocatori? Beh... non è cosa da poco! E in modalità *Nightmares* potrete anche sfidarli con un sistema di punteggi

competitivo: che vinca il migliore! Sotto con le kill!

Passiamo però alla componente **multiplayer** (cooperativa e competitiva) tanto cara ai giovani fan della serie. La modalità **Zombi** (non confondetela con la Campagna *Nightmares*!), torna alla ribalta con la mappa *Shadows of Evil*, con nuovi personaggi (solita cooperativa per 4 players) e un'ambientazione stile anni '40, in america. Il gameplay è quello di sempre: orde di zombie che ci attaccano, passaggi da chiudere e punti da accumulare, dopodichè si cambiano le armi, si sbloccano nuovi passaggi e si procede nella mappa, cercando disperatamente di sopravvivere. Ai potenziatori "*bibita*" si aggiungono anche i *Gubblegums*, *power up* casuali sotto forma di palline gommose... Da provare!



La mappa di *Morg City* (la città creata da **Treyarch** per questa modalità cooperativa) è enorme, con ferrovie e teletrasporti, aree sempre nuove e meccanismi strambi per aprirle: è anche possibile che un giocatore si trasformi temporaneamente in un demone immune agli zombie per aprire dei passaggi o compiere stragi epocali. Ci troviamo di fronte alla più corposa modalità di questo tipo mai sperimentata dallo sviluppatore. Sicuramente, se non ne avete mai giocata una, la troverete straripante di eventi bizzarri, meccaniche a profusione e modificatori che incasinano il tutto! Riusciranno le vostre coronarie a reggere??? Spero di sì!

Il multiplayer competitivo non stravolge una formula ben roduta: non vi troverete spiazzati. Se poi non siete avvezzi a questa modalità (come me, che ho evitato il multiplayer degli ultimi due capitoli), un Tutorial chiamato *Free Run* vi aiuterà a prendere confidenza

coi comandi ed i movimenti nell'area di gioco, cosa indispensabile quando la battaglia entra nel vivo.

La parola d'ordine di **BO3** giocato in multiplayer è: **Personalizzazione**. Si customizza il soldato come mai prima d'ora (e il Mercato Nero fornirà costantemente elementi nuovi alla nostra sete egocentrica), sia attingendo agli Specialisti (9 soldati preconfigurati) sia creando da zero il nostro eroe tramite il sistema *Pick10*, in cui potremo scegliere 10 elementi da combinare a piacimento per creare la macchina da guerra definitiva! Potremmo scegliere una sola arma più 6 *perks*, oppure più armi a scapito di questi ultimi: ciò che conta è il totale delle scelte.

Le ricompense per le serie di punti effettuate (*pointstreak*) possono essere scelte separatamente e soltanto 3 possono essere equipaggiate e richiamabili in partita. Le modalità di

gioco, poi, sono tra le più disparate possibili: si va dai classici *Deathmatch a squadre* ad *Uccisione Confermata*, da *Gioco delle Armi* a *Salvaguardia*, aggiunta che prevede di scortare un robot verso una base, mentre i nemici cercheranno in tutti i modi di impedircelo.

In totale le modalità di gioco sono ben 11, fruibili anche *offline* in partite private, riempiendo le squadre di bot fino a poter addirittura giocare in multiplayer da soli! Lo so, è assurdo ma possibile! Senza dubbio è un'ottima palestra. In definitiva il multiplayer non è stato stravolto rispetto al passato, ma ha beneficiato di tante piccole aggiunte qua e là e di elementi "rubati" da altri titoli che, forse, rendono il risultato finale migliore delle singole parti considerate a se stanti.

Per gli appassionati di questo gameplay ci sono le premesse per un'infinità di partite e la possibilità di creare davvero



l'alter ego perfetto, capace di dominare tutte le situazioni ed uscirne vincitore: il Mercato Nero (*cosa avete detto? Destiny? No no...*) offre ogni sorta di prodotto, acquistabile con i crediti del gioco; un venditore misterioso (*cosa? Di nuovo Destiny? vi sbagliate...*) offrirà ogni settimana merce rara e particolare.

Dalla mia personale esperienza posso affermare che, con tutti questi elementi sbloccabili, *cooldown* da tenere sotto controllo e *perks* a profusione il rischio di fare confusione è altissimo. Sarà l'età che avanza ma, in molti casi, i combattimenti non sembrano granché bilanciati e, nelle partite ad obiettivo, alcune abilità si ricaricano nei momenti sbagliati!

Per concludere, una parentesi tecnica: su **Xbox One** il gioco si comporta decisamente bene: la grafica è davvero buona, con animazioni realistiche, luci volumetriche e quant'altro la tecnologia

ci ha abituati ad ammirare fino ad ora. I modelli sono estremamente dettagliati e la frenesia del multiplayer non perde colpi sotto i 60 consueti frames al secondo. Insomma, **Treyarch** non delude!

Quando però ci troviamo in ampi spazi alla luce del giorno, molte texture appaiono sotto la media, mantenendo un look decoroso, ma non da gridare al miracolo (sto proprio cercando il pelo nell'uovo...). Soffermandoci ad osservare il suolo e diversi elementi dello scenario noteremo texture slavate e poco definite, che stonano parecchio con la bellezza di tutto il resto. Le sezioni in ombra nascondono questo difetto e donano invece scorci notevoli, ma questo purtroppo non basta, a mio avviso.

Riguardo alla localizzazione, il gioco è interamente tradotto in italiano, parlato compreso, e la qualità si attesta su un

livello più che sufficiente per il tipo di narrazione proposta.

Conclusioni:

Black Ops 3 è un titolo che ha preso in prestito molto da altre produzioni (*Titanfall* e *Destiny* soprattutto), aggiungendo talmente tanta carne al fuoco che è davvero difficile elencarla tutta: doppia campagna in singolo (o cooperativa fino a 4 giocatori), *splitscreen*, *time trials*, *minigames* nascosti, modalità *Zombi* vastissima, multiplayer competitivo molto ben bilanciato, stabile e alla portata di tutti...

Insomma, che siate o meno fan di **Call of Duty**, **Black Ops 3** offre tutto ciò che di buono ha mostrato questo FPS negli ultimi anni. Per questo motivo mi sento di consigliarvelo senza indugi!



Realtà Virtuale e Videogiochi

Ho abbracciato da tempo la filosofia del dire le cose come stanno e, quando si parla di Business, Videogiochi e VR, non c'è molto da dire se non quelle cose ovvie che ora anche **Electronic Arts** ha ribadito senza troppi giri di parole. **La VR nel gaming, oggi, non serve a niente.**

Intendiamoci, non si tratterà di una cosa di cui non sentiremo più parlare (come quella puttana del **3D**) ma prima che la questione faccia il giro completo e torni alla base, passeranno anni. Molto più semplicemente: non esiste un mercato nel gaming e quello che esisterà (fermo restando che sarà *crowded* dall'inizio, con gli attori principali già tirati dentro da chi produce device), non sarà un mercato interessante per i grandi player.

Lo avevo già detto ai tempi di **NERO**, tastando direttamente la situazione quando ancora, tuttavia, c'era una speranza di capire almeno come sarebbe funzionato tutto. Ad oggi, non è ancora chiaro. Quando **NERO** è stato concepito si parlava di un gioco PC in VR per esempio, perchè parlando di un'esperienza in prima persona, avevamo pensato ovviamente che l'immersività ne beneficiasse come è ovvio pensare.

La verità è che presentando il progetto a publisher e investitori, a nessuno interessava questa feature, anzi. Non sapendo *price point* delle periferiche, data di uscita e via dicendo, la prima cosa che ci chiedevano di cassare era proprio il supporto VR. Più in generale: il supporto di **Oculus** e simili, non ha mai costituito (e non costituisce ancora) un *selling point* di nessun tipo.

In ottica di sviluppo, presentare un progetto totalmente incentrato sulla VR è un suicidio. Presentare un progetto con supporto VR, qualcosa di carino che non sposta niente in termini economici. Insomma, la presenza della feature è ben vista ma *de facto* non cambia niente

lato economico.

Sviluppare in questa ottica ti costringe a pensare a tutta una serie di cose anche a livello di design che hanno comunque dei costi ma che, alla fine, oltre a spostare l'asticella del monte ore nella *pipeline*, non portano niente altro che grosse pacche sulle spalle. Da un certo punto di vista, per esempio, l'esclusiva per **Xbox One** di **NERO** ha risolto un buon numero di problemi, dovendo forzatamente rinunciare a una feature non supportata dalla console.

Nessuno nega che sia bello guidare l'astronave di **Elite: Dangerous** girando la testa e guardando le stelle, piuttosto che lanciarsi in pista con un simulatore di guida e vedere sfrecciare gli avversari come su un vero tracciato di F1. Il punto è che tutto questo, lato business, non vuol dire assolutamente niente. Mettetevelo in testa.

Ho sentito giovani virgulti parlare di pionierismo e dei vantaggi dell'essere i primi. Il punto è che ci sono le idee confuse pure su chi realmente siano, questi primi. I primi non sono gli *indie* che comprano il kit ma quelli che dell'esistenza del kit fanno durante lo sviluppo del kit stesso, all'inizio (banalizzando). Quindi è chiaro che qualcuno con la VR nel gaming ci guadagnerà, per carità, ma impostarci lo studio equivale a non avere affatto le idee chiare e più sinteticamente a spararsi una revolverata nelle palle.

Ho sentito anche rispondermi, di fronte a queste osservazioni, che evidentemente non avevo provato quanto fossero fide le ultime soluzioni presentate in giro. Come se **fico**, fosse il parametro su cui muoversi parlando di queste cose (tra l'altro provate tutte). Ma del resto il problema di fare i *planning* su ciò che è fico, va un po' oltre l'argomento e riguarda un buon mix di innocenza e ignoranza di chi si lancia in

un mondo che generalmente conosce solo da utente.

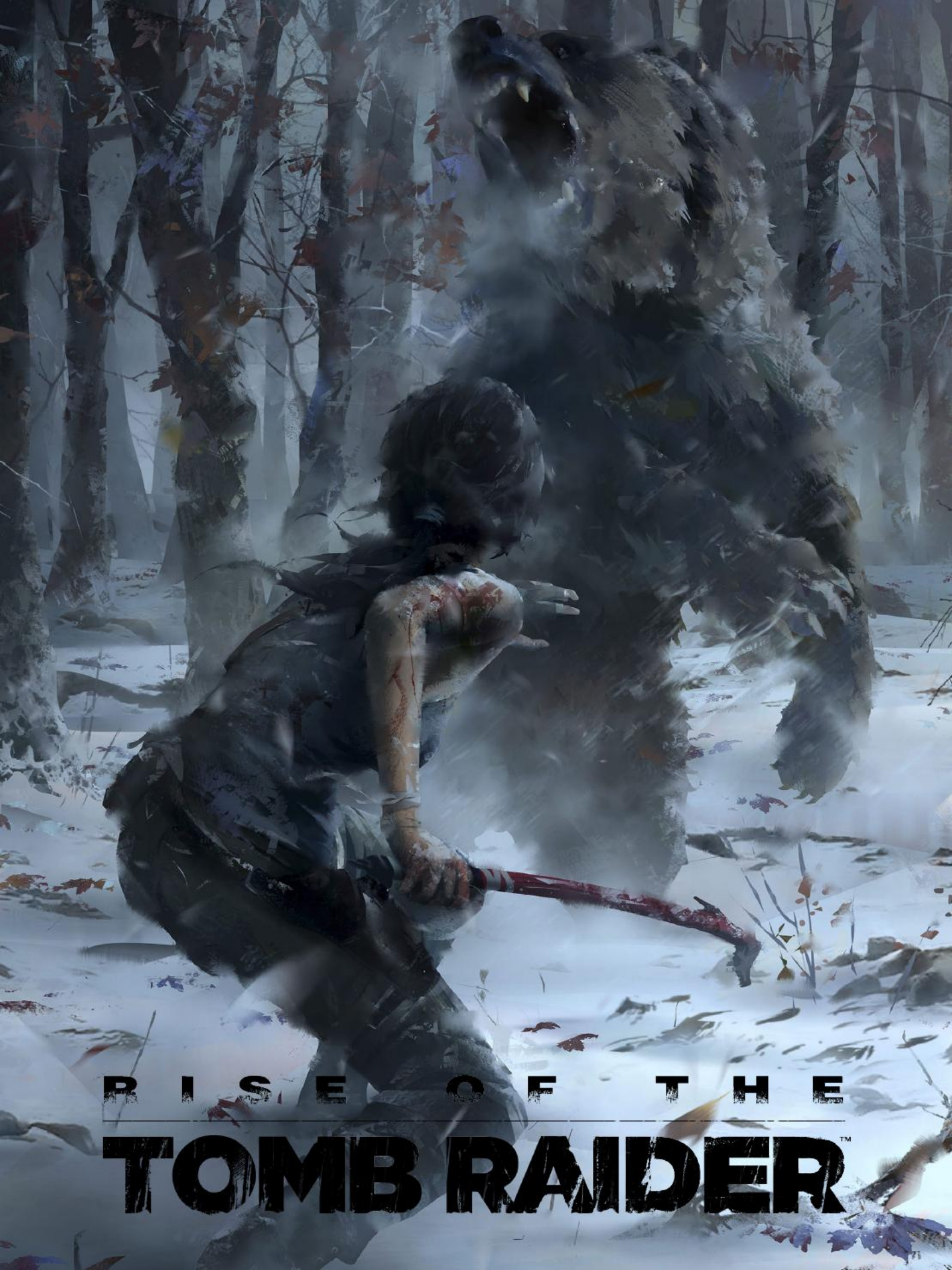
La questione è che la VR sarà una vera rivoluzione *mainstream*, che andrà a intaccare il quotidiano delle persone. Ma questa rivoluzione passerà per Facebook, per il porno, per i virtual tour da casa di musei e posti abitualmente non accessibili, per la ricostruzione di avvenimenti che si studiano nelle scuole e che hanno fatto la storia, come i fatti dell'11 settembre, ricostruiti in questa demo agghiacciante (https://youtu.be/Bftrbgl_UO8) realizzata da uno studente americano. Ma non per la possibilità di guardarsi intorno a 360° in un cockpit di un aereo poligonale, nel momento in cui nel 2015 il videogioco, nonostante la sua penetrazione, non è ancora così *mass market* come media di altro tipo (e non parlo di numeri e dati di vendita perchè li ci siamo, ma proprio di percezione da parte della gente).

Soluzioni? Il ricambio generazionale, banalmente. Si tratta di aspettare. Come quando *Il Signore degli Anelli* o *Game of Thrones* erano fantasie *nerdiche* da bambino pacioccoso che giocava di ruolo e poi *puff*, eccoli lì due altri nerd che hanno pensato di far diventare quelle fantasie qualcosa di serio, aiutando a sdoganare il fantasy e facendolo diventare denaro, oltre che costume.

Ricapitolando: se siete sviluppatori, mollate la VR. Non serve a niente, costa fatica, non vi porterà nulla nel breve termine. Che poi sia fico, per carità, ci mancherebbe. Ma chi spenderebbe 400\$ per un'entusiasmante serata a D&D con gli amici?

Meno di quelli che pensate. Meno di quelli che scrivono sui forum e si gasano su YouTube.

Semplici dati.



R I S E O F T H E
TOMB RAIDER™



Ricorderete, sulla scorsa generazione di console, una recensione entusiastica per il ritorno sulle scene di **Lara Croft** col reboot di **Tomb Raider**, quindi sapete che questa esclusiva temporale di casa **Microsoft** lancia un dado molto pericoloso sul tavolo da gioco: scommettere sul successo di un sequel!

La Divisione Xbox di Microsoft ci vede giusto perchè **Crystal Dynamics** non solo riesce a ripetersi, ma migliora la formula, corregge il tiro e prosegue sulla rotta del successo per il brand **Tomb Raider**. Lara Croft è maturata e, dopo essere "rinata" qualche anno fa, è pronta per (ri)diventare l'eroina che tutto il mondo conosce.

Con alcuni flashback apprendiamo della misteriosa dipartita del padre, cosa che genera in Lara una sete di verità,

una voglia di scoprire perchè questo infausto evento si sia verificato e perchè le teorie archeologiche del padre siano state osteggiate dal mondo scientifico.

Al centro della vicenda una fonte d'Immortalità, un manufatto ancestrale mai ritrovato, un presunto Profeta Immortale che tanti testi citano, ma che non è mai stato confermato. La Siria e la Siberia sono le regioni principali delle nostre spedizioni e le ambientazioni spaziano tra ambienti aridi e ghiacciai perenni, grotte infestate dagli scorpioni e fitte foreste paludose.

Rispetto al passato le Tombe (e le cripte) tornano in grande stile, con tanto di lavoro archeologico di ricostruzione pseudo-storica che, secondo me, dona un tocco di autenticità e rende il tutto più credibile. Scritti greci, mitologie

bizantine, testi mongoli e manufatti preziosi saranno sparsi in ogni dove e, oltre a fornire quel contesto da ricercatrice che ben si sposa con tutto l'insieme, donano a Lara nuove *skill* di traduzione, facendo aumentare di livello la conoscenza del greco antico, del mongolo e del russo, consentendo di tradurre monoliti e bassorilievi (che spesso nel gioco vengono tradotti con "affreschi", Dio solo sa perchè...) che indicano la posizione di tesori nascosti.

La trama è interessante, epica e spettacolare quanto basta e perfettamente degna di un ipotetico nuovo film di **Indiana Jones**: nella nostra ricerca per la Verità altri ci saranno alle calcagna: un gruppo militar-religioso chiamato La Trinità, che naturalmente vuole svelare il segreto dell'Immortalità per creare un'esercito invincibile.



I cattivoni non sono gli unici attori della storia: i Discendenti del Profeta saranno gli NPC coi quali allearsi, che forniranno missioni secondarie e trame trasversali da portate a termine in via opzionale.

Seguendo la storia senza scostarvi dal cammino principale vi perderete una marea di contenuti: non ci troviamo al cospetto di un titolo *openworld* ma le location sono abbastanza ampie da farlo pensare. Diverse ore di esplorazione vi scivoleranno come niente tra le dita

se vi lascerete ispirare dai magnifici paesaggi, se cercherete le 9 Tombe principali e tutti gli altri segreti opzionali. La ricompensa, naturalmente, non è solo la gloria della scoperta scientifica, ma la lettura di antichi manoscritti che vi faranno apprendere istantaneamente *skill* derivate da antica saggezza dimenticata, come ancestrali tecniche di tiro con l'arco o di scalata dei picchi più impervi.

Apredo forzieri e bauli, poi, potremo

trovare parti di armi speciali, non a catalogo, oltre a tanti materiali per il *crafting* che ci consentiranno di creare proiettili e frecce, bendaggi per curarci, esplosivi rudimentali e via dicendo. Il *crafting* non è particolarmente elaborato, ma la ricerca di materie prime sarà una costante per non rimanere a corto di munizioni o di preziose bende per recuperare la salute. L'armamentario della nostra esploratrice preferita conta svariate pistole, mitragliatori, fucili a pompa e archi, ma sono quest'ultimi



le armi più versatili e utili dell'intero gioco! Strano a dirsi ma avrete l'arco in mano praticamente dall'inizio alla fine: non solo per uccidere o cacciare animali selvatici (per ricavarne pelli o corna), ma anche per lanciare corde e creare passaggi sospesi (indispensabile), dar fuoco ad alcune parti di scenario con frecce incendiarie, far esplodere pareti metalliche con frecce esplosive, stordire gruppi di nemici con frecce che rilasciano un gas letale... Insomma, se ben potenziato, l'arco potrebbe portarvi

al termine dell'avventura senza sparare un singolo proiettile!

Per ragioni di rapidità, contro i nemici più coriacei o corazzati, un fucile a pompa renderà le cose più sbrigative ma, se studiamo bene la situazione, una freccia in testa risolverà quasi sempre le cose in un baleno.

Gli *headshot* sono quasi sempre *instant kill* e le frecce saranno completamente *stealth*, consentendoci di uccidere i nemici uno alla volta senza allarmare

gli altri, purchè le vittime si trovino al di fuori del loro campo visivo o dal percorso delle loro ronde.

Alcune abilità consentiranno a Lara di trasformare i cadaveri in bombe di gas, uccidendo in modo silente i nemici che andranno a controllare il cadavere di un compagno.

Le possibilità sono davvero molte, comprese le *kill melee* e le esecuzioni (*premendo Y in prossimità del nemico*) contestuali a seconda dell'arma impugnata in quel momento.



L'IA nemica si comporta in maniera piuttosto standard, cercando riparo, muovendosi per avvicinarci e accerchiarci, ma anche reagendo alle minacce in maniera talvolta eccessiva: se staremo fermi in un posto ci piovono addosso letteralmente dozzine di granate! Di continuo, a ripetizione! Ho trovato la cosa decisamente buffa: suavia, io ho solo arco e frecce e mi piovono addosso granate come le rose sul palcoscenico di un teatro?! Questo "inconveniente" ci costringerà a fuggire e rotolare in giro in maniera disordinata ma, a parte questo, se il nostro approccio sarà *stealth* e ragionato, la maggior parte dei conflitti saranno semplici da portare a termine e anche i nemici più corazzati verso la fine del gioco, mantenendo le distanze e schivando con ottimo tempismo, non rappresenteranno poi questa gran minaccia. Discorso diverso per gli animali, specialmente i lupi in branco, che

saranno velocissimi e ci balzeranno addosso in modo inaspettato: attenti alle grotte apparentemente abbandonate! Oltre ai lupi, spesso orsi, puma e altri animali "legendari" ne custodiscono l'ingresso. Insospettitevi se vedete pile di ossa umane e sonagli al vento lasciati dagli Antenati a segnalare zone di grande pericolo.

Una volta terminata la campagna principale (*una ventina di ore dovrebbero bastare, a difficoltà media*) i contenuti non ve lo faranno comunque abbandonare facilmente: se in voi arde la sete di conoscere ed esplorare, ricaricando l'ultimo salvataggio entrerete in una sorta di *free roam* e potrete trovare tutte le tombe, le cripte, i manufatti, le monete, le missioni secondarie che vi mancano ed appagare così la vostra brama! Se ciò non bastasse, una modalità chiamata *Spedizioni* consente di rigiocare ogni missione o tomba come un livello a se stante, con sfide da

portare a termine, modificatori, corse contro il tempo, attacchi al punteggio e tanto altro.

Completare le sfide o fare più punti dei nostri amici in classifica generale non è solo un incentivo al *replay*: queste azioni ci daranno crediti da spendere nello *store* di gioco per comprare Carte che modificano il gameplay, rendendo il gioco più facile o più difficile, sbloccando nuove *skin*, armi modificate, *skill* inedite e così via... Troverete persino alcune Carte viola dagli effetti assurdi che vi lascio il piacere di scoprire da soli! Davvero una trovata simpatica a fronte di un multiplayer stavolta totalmente assente.

Qualche accenno alla componente tecnica che migliora rispetto al capitolo precedente e regala panorami da cartolina, interni dettagliatissimi e ambienti ricchi e mai ripetitivi: non c'è cosa peggiore di vedere location



fotocopia, con solo qualche elemento in posizione diversa, per ingannare il giocatore: qui invece ogni sotterraneo, ogni tomba, ogni bosco ed ogni roccia sembrano far parte di una topografia ben precisa, che ha ben ragione di esistere e mai si ripete. I livelli si snodano tra diversi Campi Base (*focolari nei pressi dei quali potremo personalizzare l'armamentario, impostare nuove abilità ed attrezzatura*) che consentiranno anche uno spostamento rapido: nella mia *run* ne ho trovati circa 43, ma non escludo che ne manchi ancora qualcuno...

Lara è realizzata in maniera superba, animata in maniera coerente e contestuale alla situazione (*capirete che ci sono nemici nei paraggi perché, oltre alle musiche, Lara diventa più cauta e furtiva*), con capelli credibili, un viso estremamente vivo e realistico e con tanti *outfit* per cambiarne aspetto e caratteristiche qualitative. Ai comprimari è riservato comunque

un buon trattamento poligonale, così come a NPC, nemici e fauna selvaggia. Nulla è stato trascurato e, con la patch del *dayone* (*che ormai cerco sempre di aspettare, prima del giudizio tecnico*), la pulizia dell'immagine 1080p e la profondità visiva sono davvero eccellenti. Ancora permane qualche *freeze* del sistema che, in genere, si risolve dopo un paio di interminabili secondi di panico e, nonostante non sia una cosa simpatica, su circa 30 ore di *playthrough* non si tratta certamente di un evento comune.

Le musiche sono buone e non invasive: aiutano a creare l'atmosfera e poi ci lasciano in pace. Gli effetti sonori sono tutti consoni e non ho avuto nessuna esperienza negativa a riguardo. Lara, magistralmente doppiata in italiano da **Benedetta Ponticelli**, ha una voce calda e decisa, mai fuori posto e commenta gli artefatti che trova con frasi da vera archeologa.

Urla e rantoli vari sono presenti in quantità minore, anche se, come sempre, sentirla ansimare dopo una corsa, lascia sempre col fiato sospeso! *Lara è tutto ok? Vuoi riposare 5 minuti?*

Conclusioni:

Tomb Raider è tornato all'apice dei videogiochi che non possono proprio mancare alla vostra collezione, garantendo azione, esplorazione e scenari davvero difficili da dimenticare. La quantità e la qualità dei contenuti sono davvero tante e il mio consiglio spassionato è quello di non aspettare il rilascio di altre versioni per acquistarlo: il gioco va giocato il prima possibile su **Xbox One**, dove si comporta ottimamente, altrimenti la *Maledizione degli Spoiler* ricadrà su di voi prima che ve ne possiate rendere conto! Esploratore avvisato...

Juri Cristini

www.gamescollection.it



Le donne di
STAR WARS



















© 1977 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Star Wars, Leia, and the Rebel Alliance are trademarks of Lucasfilm Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.











SPECTRE

007[™]

La rivista **Forbes** ha definito **Spectre** come "il peggior film di 007 degli ultimi 30 anni".

Non sono assolutamente d'accordo, trattasi in ogni caso di un buon film, ma capisco il punto. Il ciclo di **Craig** è arrivato al capolinea a causa dell'esaurimento propulsivo della fase muscolare del personaggio e questo film è ambiguo nel proporre una formula interamente soddisfacente.

Dopo averne esplorato la genesi comportamentale, il passaggio di consegne tra il "vecchio" e il "nuovo" deve necessariamente invertire la rotta e ribaltare ancora una volta il concetto.

La caratteristica saliente di **Spectre** consiste essenzialmente nel recupero della struttura narrativa delle pellicole bondiane anni '60, con tutto quello che ne deriva e conosciamo. E con essa l'iconografia plastificata del personaggio che non si concede altra introspezione che la missione stessa da ottemperare poiché sono chiari ed evidenti i cardini caratteriali su cui poggia.

Ma non solo per quanto riguarda questo aspetto. La filosofia del corpo del **Bond** fisico e furibondo di **Casino Royale** ha lasciato spazio a sequenze d'azione più corte, meno coreografate, in cui il procedere narrativo prende il sopravvento in minutaggio e distensione. Per cui si avverte una risignificazione che sarebbe bene inquadrare come l'allineamento ormai concluso con il periodo classico del personaggio.

Dopo il ciclo con **Brosnan** (James Bond eccezionale ma funestato da sceneggiature terrificanti) e con il pungolo di **Mission Impossibile**

e **Bourne**, la serie aveva necessità di svecchiare modi e tempi di suggestive cartoline del passato, non più in sintonia con nuove estetiche ed orientamenti. Il **Bond** di **Casino Royale** non è un raffinato gentiluomo con licenza di uccidere ma un rozzo energumeno istintivo, provocatorio e sovente sporco di sangue. È sincero ma sprovveduto, prova affetto in modo non strumentale, il *focus* si sposta dalla dirompenza dell'azione all'interiorità tormentata.

Questo processo si è acuito (ma anche definito) con le delusioni intra-narrative di **Quantum of Solace** e l'intimismo di **Skyfall** e oggi **Spectre** ci consegna lo 007 che fu.

Un buon indizio sono le scene di sesso che, a questo giro, sono accessorie, innaturali e a tratti ridicole, come certi amplessi ritagliati negli interstizi di storia e dialoghi per giustificare e glorificare la mitologia del personaggio. Dimentichiamo le storie con **Vesper** e **Camille**, un certo sentimentalismo romantico è deceduto con alcune figure chiave del rebot cinematografico con **Craig**, a partire da **M**.

Questa è la chiave interpretativa adatta, e permette di enucleare il nocciolo della questione: mai come in questo caso il pregio coincide con il difetto.

Il ritorno alla narrativa classica ci ha restituito un film che non giustifica ben 150 minuti di durata, avendo in mente i contenuti, le scene e i dialoghi. Troppe le dilatazioni, le ripetizioni e, nello specifico, alcune scene sono abbastanza prive di senso pratico senza tuttavia essere sufficientemente valide dal punto di

vista visivo.

Non si può certo sostenere che il film pecchi di cura: il notevolissimo gusto di **Mendes** ci restituisce spazi e arredi di assoluta magnificenza e spesso vi sono orpelli artistici a sottolineare alcune scene.

Sprecato, tuttavia, il cast. Il rammarico più grande arriva da **Christoph Waltz**, la cui terribilità giogionesca andava pensata e sfruttata meglio. Nelle due, tre scene consistenti che lo riguardano si distingue per un ruolo da *deus ex machina* che di mefistofelico ha ben poco e che ripete, senza alcun tipo di giustificazione, il mantra "Io sono - c'ero - sapevo - tutto secondo i piani - tutto come previsto - bwahahahahahaha!" fino alla ridicola scena della pulizia odontotecnica che fa abbastanza sorridere. Se pensiamo ai personaggi di **Bardem** e di **Mikkelsen** dei film precedenti non c'è proprio partita e il rammarico è peggiore se pensiamo alla bravura dell'attore. Che dire poi della **Bellucci**? Pochi minuti per limitatissime righe di testo ma sufficienti a far imbarazzare chiunque. È vero che la natura dona e la natura toglie ma per amore dell'arte non si potrebbe semplicemente accettare di essere doppiati?

In conclusione: nemico poco sfaccettato, donne facili, scagnozzo fumettistico e una prevedibilità narrativa che sa tutto di già visto, seppur in una confezione eccellente.

È stato tutto bellissimo ma è giunta l'ora di cambiare. Nuovamente.

Carlo Giuttari



SPECTRE

007[™]



SPECTRE

007[™]



S P E C T R E

007[™]



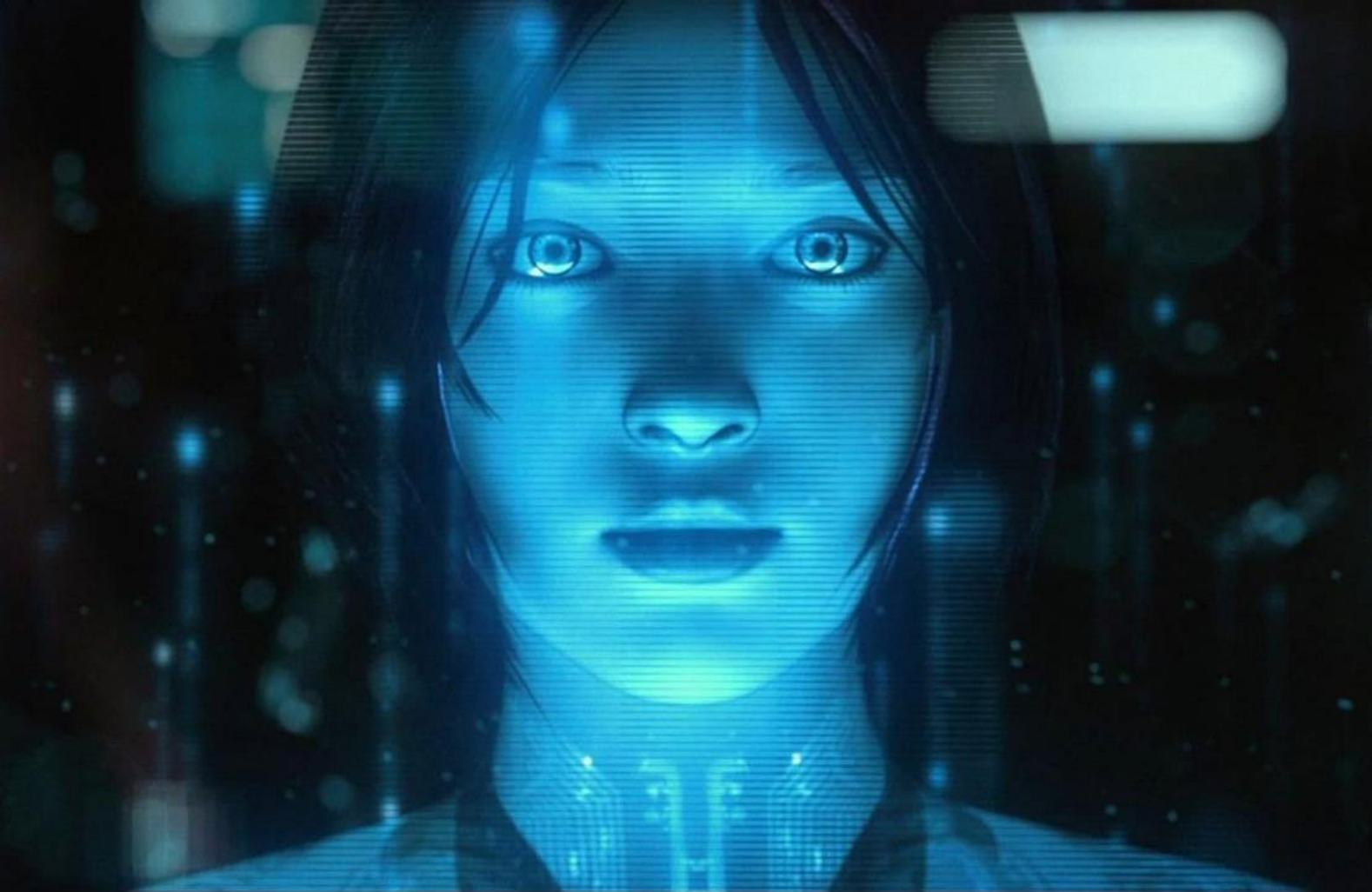
SPECTRE

007[™]



HALO 5

G U A R D I A N S



Dopo le vicende di **Halo 4**, **Master Chief** è tornato nuovamente al servizio dell'UNSC per missioni di routine insieme ai suoi vecchi compagni della Squadra Blu: è proprio in una di queste, sulla nave UNSC Argent Moon individuata alla deriva nello spazio dopo che se ne furono misteriosamente perse le tracce, che il team si imbatte in una unità di **Covenant** con i quali ingaggia uno scontro a fuoco.

Durante la battaglia avviene però un evento imprevisto che cambierà completamente le priorità del team, spingendoli a disobbedire agli ordini di rientro alla base e conducendoli in una lunga ricerca attraverso una serie di pianeti e location dove si scontreranno sia con i **Covenant** che con i **Prometeici**, fino a trovare e raggiungere il loro obiettivo finale (*che, se avete visto i gameplay finora diffusi, dovrete conoscere ma preferisco non anticiparlo per rispetto verso chi ha deciso di evitare ogni spoiler*).

L'ammutinamento della Squadra Blu mette però in allarme sia l'UNSC che i vertici ONI, i quali mettono così sulle loro tracce un team di Spartan IV: il Fireteam Osiris di **Jameson Locke**.

Halo 5: Guardians è il secondo episodio della trilogia intitolata "**Reclaimer Saga**" e si pone quindi come episodio di collegamento tra gli eventi di **Halo 4** e quanto accadrà nel sesto episodio della serie; il gioco ci vede vestire i panni sia di Master Chief che di Jameson Locke mentre le storie dei due team proseguono in parallelo, i primi alla ricerca del loro obiettivo ed i secondi che cercano di ricostruirne i movimenti per poterli così raggiungere ed assicurare alla giustizia militare. Un ammutinamento, soprattutto se fatto da guerrieri potenti e capaci di spazzar via interi eserciti come un team di Spartan, è una cosa seria e questo trasforma automaticamente la Squadra Blu in un gruppo di ricercati.

La storia procede così alternando missioni della Squadra Blu e del Fireteam Osiris, ma questa non è l'unica novità del gioco: il fatto di essere sempre accompagnati da altri tre Spartan ci permette di impartire loro ordini sul campo come raggiungere un determinato punto oppure concentrare il fuoco su un nemico specifico, il tutto semplicemente mirando sull'obiettivo e premendo in su sul D-pad.

I nostri compagni di squadra sono inoltre ora in grado di raggiungerci e ravvivarci quando subiamo ferite mortali, che invece di ucciderci ci "bloccano l'armatura" richiedendo un intervento esterno entro un limite di tempo oltre il quale c'è la morte definitiva ed il successivo riavvio al checkpoint; questo meccanismo interviene comunque dopo il classico esaurimento di scudo e salute. Ma il vero scopo dei due team è un altro: permettere ad un massimo di tre amici



di raggiungerci in gioco, controllando gli altri Spartan e divertendosi con noi.

Halo 5: Guardians ci consente infatti di giocare in co-op online da due a quattro giocatori (gli Spartan non controllati dai giocatori sono guidati dall'IA e possiamo impartirvi ordini come nel single-player), mentre quella locale in split-screen non è presente. Si tratta di una bella alternativa al multiplayer competitivo per passare serate online con i nostri amici, magari con livello di difficoltà Legendario.

Le novità al gameplay non finiscono qui: il gioco si libera, sia in Campagna che nelle modalità multigiocatore, delle Abilità Armatura (i "poteri" come scudo,

sprint, jetpack e così via che era possibile raccogliere ed usare) mettendoci a disposizione una serie di nuove "Abilità Spartan" che non sono altro che delle caratteristiche sempre disponibili - al netto dei tempi di ricarica - per i nostri personaggi, potenziandone così le capacità di movimento ed attacco in corpo a corpo.

La tuta è ora dotata di un pacchetto di jet che ci permettono di eseguire dei brevi scatti in tutte le direzioni, sia a terra che in aria, per scartare gli attacchi nemici, consentendoci inoltre di levitare per pochi secondi a mezz'aria mentre stiamo mirando qualcuno durante un salto. Sempre i jet ci danno la possibilità di sferrare

un potente colpo di sfondamento in corsa, utile per travolgere i nemici o abbattere barriere che danno accesso a percorsi secondari nelle mappe, o anche di sferrare un violentissimo colpo a terra sui nemici sotto di noi mentre saltiamo da posizione sopraelevata; inoltre una connessione diretta tra la tuta e le armi impugnate ci permette di visualizzare direttamente sul visore il loro mirino quando utilizziamo la mira, mentre un nuovo sistema di navigazione olografica ci permette di individuare più facilmente i nostri obiettivi sia in Campagna che in multiplayer.

Infine, durante i salti, è ora possibile aggrapparci a sporgenze e tirarci su, così da poter salire in posizioni



altrimenti irraggiungibili. Tutto questo conferisce una maggior mobilità a Master Chief ed agli altri Spartan, ma risulta particolarmente importante nelle modalità multigiocatore dove le nuove abilità possono essere utilizzate tatticamente.

Per il resto la Campagna continua secondo i canoni ai quali la serie ci ha da sempre abituati: ambientazioni splendide ed immense caratterizzate da aree vaste con possibilità d'approccio multiple e nelle quali possiamo trovare anche grosse quantità di nemici occupati in battaglia, utilizzo di veicoli vecchi e nuovi (compreso l'inedito caccia prometeico Phaeton ed il ritorno del Mantis), la possibilità di utilizzare

numerose armi appartenenti alle varie fazioni ed epici scontri con nemici particolarmente coriacei ed in alcune occasioni giganteschi.

È presente anche una componente collezionistica con la raccolta di particolari registrazioni audio nascoste per le mappe, tramite le quali è possibile approfondire maggiormente la storia.

Ma soprattutto ritroviamo il tipico gameplay di Halo caratterizzato dall'alternanza tra esplorazione ed intensi incontri di una decina di minuti, con tempi di riavvio al checkpoint dopo la morte velocissimi per non spezzare il ritmo. Il tutto vi terrà occupati per circa 8 ore a difficoltà normale, che

ovviamente saliranno qualora si decida di giocare ai livelli Epico (*che come in tutti i titoli della serie è consigliato per chi vuole una vera sfida che però non raggiunga livelli di frustrazione*) e Leggendaro.

Ma **Halo 5: Guardians** non è solo Campagna e ci propone un'offerta multigiocatore estremamente ricca, divisa in due mondi distinti: **Warzone** e **Arena**.

Il primo è la vera novità di questa edizione e pone due squadre da 12 giocatori ciascuna in tre diverse mappe (*che aumenteranno poi con nuove aggiunte*) estremamente grandi, circa 3-4 volte più vaste delle più grandi mappe multigiocatore, sulle quali



sono posizionate le basi delle due squadre ed altre strutture. Lo scopo dei team è arrivare per primi a 1000 punti, che si ottengono catturando le varie basi ed annientando i nemici pilotati dall'IA presenti sulle mappe. Sì, perché Warzone è una sorta di mix PvP/PvE, dove appaiono spesso gruppi di Covenant o Prometeici da abbattere per fare punti. In momenti chiave arrivano anche dei coriacei boss in grado di dar molto filo da torcere alle due squadre, e cercare di sconfiggerli - cosa che permette di guadagnare molti punti solo al team che infligge il colpo mortale - mentre fronteggiamo gli assalti della squadra nemica non è semplice. La dinamica di gioco ci vede quindi correre continuamente tra le varie basi cercando di catturarle o difenderle dal team avversario e facendo fuori i nemici IA, il tutto con il supporto di veicoli sempre più potenti che possiamo richiamare con il sistema

di Requisizioni.

Questo non è altro che un sistema di **carte collezionabili** che ci vengono elargite scartando dei pacchetti ottenuti dopo le partite o acquistabili con i Punti Requisizione, che pure guadagniamo di partita in partita: scartando un pacchetto possiamo trovare carte che ci permettono di personalizzare il nostro Spartan, che contengono particolari bonus ad uso singolo (ad esempio XP doppi e premi particolari se vinciamo la partita) o rappresentano armi, veicoli e potenziamenti (sovrascudo, invisibilità, ecc) utilizzabili in Warzone. Durante i *respawn* o in specifiche postazioni Requisizione sulla mappa, possiamo così decidere di riscattare le carte (che poi spariranno dal nostro mazzo) per ottenere particolari armi o veicoli da sfruttare in battaglia. Ogni carta dispone di un livello di sblocco, e durante un match Warzone c'è un

Livello Requisizione che sale da 1 a 10 man mano che le due squadre accumulano punti: ecco quindi che all'inizio potremo sbloccare solo le carte base meno potenti, ma quando il Livello Requisizione arriverà sui livelli più alti, vicino alla fine della partita, diventeranno disponibili le carte con carri Scorpion, Banshee e Mantis ed il campo di battaglia si riempirà di potenti veicoli, purché i giocatori in partita possedano le relative carte.

Una partita in Warzone dura circa quindici o venti minuti a seconda di quanto le squadre sono bilanciate, e grazie ai vasti spazi ed alla presenza di nemici IA promette di divertire anche quelli meno avvezzi al velocissimo multiplayer classico di Halo. C'è poi anche una variante di questa modalità chiamata Assalto Warzone che non prevede la presenza di IA e pone i due team in uno scontro diretto, con uno che



ha lo scopo di difendere una alla volta le proprie installazioni e l'altro che deve assaltarle cercando di sottrargliele.

Troviamo infine **Arena**, la nuova versione del classico multiplayer competitivo di Halo. Qui è possibile partecipare su 15 diverse mappe in modalità, suddivise inizialmente in cinque diverse playlist, che vanno dalle classiche Massacro, Cattura la Bandiera e Roccaforti (*una variante di Re della Collina*) fino a variazioni sul tema come Bandiera Neutrale (dove i due team si contendono una stessa bandiera) e Cecchino e Doppietta dove i giocatori possono usare solo queste due armi. Il progresso del giocatore in Arena avviene in base alle vittorie sul campo piuttosto che sulle uccisioni, cosa che stimola maggiormente il gioco di squadra, e ci vede progredire tramite i livelli bronzo, argento, oro, platino e diamante; alla fine di ogni partita,

comunque, anche in caso di sconfitta ci vengono elargiti Punti Requisizione e talvolta anche pacchetti da scartare, ma in questa modalità non è possibile utilizzare nessuna carta in grado di offrire al giocatore vantaggi sugli altri: le uniche utilizzabili sono i bonus XP e similari, da scegliere prima di ogni match.

Sia Warzone che Arena utilizzano i server dedicati di **Xbox Cloud** per l'hosting delle partite, sia quelle in matchmaking che le private/personalizzate, mettendo così tutti i giocatori sullo stesso piano senza dare vantaggi a chi hosta: da quel che ho potuto vedere tutto fila liscio e senza problemi di connessione o lag, ma ho giocato prima del lancio quando solo i giornalisti e gli sviluppatori del gioco erano connessi, quindi ovviamente è da vedere come tutta l'infrastruttura reagirà all'invasione dei giocatori.

Tirando le somme, **Halo 5: Guardians** ci immerge in una nuova avventura ricca di sorprese e di fantastici paesaggi alieni, vivibile anche online con gli amici, affiancando al tutto un solidissimo comparto multigiocatore; il titolo riesce a mantenere gran parte delle qualità della serie aggiungendo nuove importanti caratteristiche come le **Abilità Spartan** e la stupenda modalità Warzone, ma delude l'assenza della cooperativa locale mentre la scarsa caratterizzazione dei nuovi comprimari sa un po' di occasione mancata. In ogni modo siamo comunque di fronte ad una splendida e rifinitissima esperienza, che merita sicuramente l'attenzione dei fan della serie, anche quelli che magari si erano allontanati per via di un multiplayer non sempre brillante che invece ora torna in grande stile.

Giuseppe Genga
www.mondoxbox.com



JOHN-117

HALO 5

G U A R D I A N S

10.27.15 XBOX.COM/HAL05



LOCKE

HALO 5

G U A R D I A N S

10.27.15 XBOX.COM/HAL05



KELLY-087

HALO 5

G U A R D I A N S

10.27.15 XBOX.COM/HAL05



VALE

HALO 5

G U A R D I A N S

10.27.15 XBOX.COM/HALO5

NETFLIX



Se penso a quanto la gente ha scritto di **Netflix** la scorsa settimana al momento del lancio, senza averne sentito mai parlare prima, mi viene discretamente da ridere. Ma noi funzioniamo così quindi pace: al lunedì tutti allenatori, al giovedì, quando capita, tutti esperti di contenuti on demand sul web. Eh sì perché di base **Netflix** questo è: una **TV on demand** che offre un palinsesto di tutto rispetto dal lontano 2008, arrivata pochi giorni fa anche qui da noi in **Italia**.

Quello che voglio fare in realtà, non è perdere tempo su stronzate tipo la semplicità di utilizzo piuttosto che sulla spiegazione di cosa è e come funziona un servizio del genere, quanto piuttosto parlare di un paio di aspetti realmente convenienti relativi alla scelta di questa opzione e, soprattutto, dei contenuti di cui sopra.

Da utente **Sky** dall'inizio dei tempi, ero mediamente convinto che il paragone non fosse fattibile e invece, considerando che siamo solo all'inizio, la situazione fa ben sperare. Intanto c'è molta più roba di quanto sperassi nonostante un catalogo ancora moscio sul versante film. C'è da dire però che **Netflix** nasce soprattutto per pompare le serie e da questo punto

di vista, al netto di mancanze tipo **CSI** e **Grey's Anatomy**, ci sono un paio di esclusive veramente cool tipo **Daredevil**, **Sense 8**, **Orange is The New Black** e **Narcos** in certi casi addirittura autoprodotte.

Come si diceva, il catalogo film non può competere con quello di **Sky** ma è comunque ricco e in costante aggiornamento. La ciliegina sulla torta è legata alla sezione documentaristica che ha un pacco di belle cose fino a poco tempo fa confinate al web, messe insieme in un unico fantastico calderone per tutti i gusti: c'è **Zeitgeist**, roba classica o il fantastico **Atari: Game Over** di Zak Penn dedicato agli scavi di Alamagordo e al crollo dell'industria dei videogiochi. Altra nota importante, la presenza di numerosi anime e cartoni animati per tutti, dai **Pokemon** a **Ghost in The Shell** passando per licenze meno note. Tanto, tanto da vedere e quindi le considerazioni da fare sono veramente molte.

La prima cosa di cui tenere conto nel paragone tra **Netflix** e **Sky** è la questione pratica ed economica. **Sky** prevede un abbonamento da 40€ e passa in media, l'installazione del tutto, il decoder, menate burocratiche varie per attivazione e disdetta. **Netflix** è attivabile

in 10 secondi con una registrazione sul sito e una **Paypal** e può essere utilizzato ovunque. Ora, i conti della serva sono semplicissimi: a 9.99€ (l'abbonamento che prevede l'utilizzo di una coppia di device in HD) mi godo una vasta scelta di cose da vedere e avanzo 30€ al mese (a stare bassi) che, male che va, ci compro il cofanetto della serie TV che manca, piuttosto che una pizza con gli amici.

Già questo basterebbe per farci una pensata e, anche se i vertici di **Sky** hanno già dichiarato di non temere la concorrenza, una bella sforbiciata all'utenza questo nuovo modello di fruizione la darà (anche perchè è l'unico plausibile per il futuro). Mettiamoci pure che la qualità video è perfetta anche con le connessioni meno performanti (la maggioranza nel nostro paese).

Per attivare un mese di prova gratuito, basta andare sul sito e scegliere la formula più consona alle proprie esigenze. Se 50 milioni di persone se ne servono già da un bel pezzo, qualcosa vorrà pur dire, no? E su **Xbox One** e **PS4** va da Dio, con un'app ben fatta e di facile utilizzo.

Alberto Belli
www.eldastyle.it

BERLUSCONI

si racconta a

FRIEDMAN

My Way



Il titolo è di una canzone di Frank Sinatra, abbastanza appropriato. Il libro **"My Way"** (Rizzoli), la **prima biografia autorizzata di Silvio Berlusconi** scritta dal giornalista americano **Alan Friedman**, è uscito nei giorni scorsi nelle librerie italiane ed è atteso il 20 ottobre negli Stati Uniti per Hachette Books.

I diritti sono stati venduti in trenta paesi e il libro, che nell'edizione nostrana si presenta ben corposo (400 pagine), sarà tradotto in tredici lingue.

Tutti vorrebbero entrare nella testa di Berlusconi, uno che **Enzo Biagi**, nel 1989, descriveva già come **«un caso unico al mondo»**. E il bello doveva ancora venire: i successi del Milan, l'ingresso in politica, le grandi vittorie, le risicate sconfitte, le gaffes clamorose...

Berlusconi, si ribadisce nella quarta di copertina del libro, è un'anomalia: *«In nessun'altra nazione occidentale, negli ultimi vent'anni, un leader politico ha dominato così completamente la scena come ha fatto Silvio Berlusconi in Italia. Nessuno ha scatenato così tante polemiche, nessuno è stato tanto amato e odiato»*. Nessuno, si potrebbe aggiungere, è riuscito a creare tanto mistero intorno a sé mettendosi completamente in luce. A settantannove anni, ormai politicamente residuale, Berlusconi suscita ancora un robusto interesse delle masse, tale da prospettare un successo per questa biografia. Se poi si scopre che si è appena comperato l'editore che la pubblicherà, la cosa assume i contorni del capolavoro. *«Sono condannato a vincere»*, scherzava un tempo. E anche adesso mica male.

«Quindici mesi fa, quando questo progetto ebbe inizio», dice **Alan Friedman**, che pur parlando come Ollio è un ottimo professionista, *«dissi a Silvio Berlusconi che non gli avrei fatto sconti e che non stavo scrivendo la storia di un santo, ma la storia di una vita straordinaria, nel bene e nel male»*. Bisogna credergli quel tanto che basta per non aspettarsi sconfessioni plateali dell'intervistato. Il quale – seguito da telecamere, attrezzisti e fonici – ha anche mostrato la casa di Arcore per un documentario che seguirà la pubblicazione del libro. L'anteprima è stata trasmessa lo scorso martedì a **Ballarò**: una volta Berlusconi telefonava adirato per redarguire **Giovanni Floris**, ora apre le porte del suo studio in esclusiva per **Massimo Giannini**. Maglione blu d'ordinanza, giacca pure blu, capelli non ancora blu ma perfettamente castani, B. si



aggira nel suo studio come un bambino nella stanza dei giochi. «Queste sono le squadre che ho avuto: campioni del mondo, d'Europa, d'Italia ... poi c'è il Milan [carrellata sulle Coppe dei Campioni che fanno l'invidia di qualunque club, ndr], queste invece sono le città satellite che ho costruito, Milano 2, Milano 3. Questo sono io a sedici anni che canto su una nave da crociera. Ero sempre il più bello della serata».

Il ragazzo nella fotografia si sgola sorridendo tirando a sé un microfono vecchio stile, di quelli che sarebbero stati replicati sessant'anni dopo alla Leopolda di Matteo Renzi per fare pendant. È una foto celebre, è girata in tutte le mostre, i documentari e i film che hanno riguardato il Cavaliere. L'ex Cavaliere, anzi, come lo chiama la stampa avversaria, sempre più preoccupata dal progressivo allontanarsi del suo pupillo dalla politica attiva. In effetti Berlusconi non ne sembra più stimolato. Si muove invece in politica estera, in specie guardando ad est dove gli è rimasta la cara amicizia dell'uomo più potente del mondo. Vladimir Putin, intervistato da Friedman per il libro, spiega il suo

concetto dell'amico Silvio, che non manca mai di incontrare quando viene in Italia o di ospitare nel suo paese (come qualche mese fa, quando suscitò scandalo la visita in Crimea). Sul rapporto tra i media italiani e B., Putin dice: «Non ritengo di avere il diritto di indicare gli errori dei media occidentali. Errori ne fanno tutti, i politici come i media. Vorrei sottolineare una cosa. Se la memoria non mi inganna, Berlusconi ha cominciato a fare politica nel 1994. È sceso in politica nel 1993 e nel 1994 è diventato premier, ma prima di allora aveva fatto l'imprenditore per più di trent'anni e non aveva mai avuto alcun problema di carattere giudiziario. Appena ha cominciato a fare politica, nel giro di tre anni è stato oggetto di una trentina di procedimenti penali. Purtroppo, questo è tipico non solo dell'Italia, ma del mondo in generale». Opinioni amicali, ricambiate da Berlusconi. Sul presidente russo e sulla politica estera dice: «Con il mio amico Vladimir e con gli altri leader cerco sempre di essere totalmente sincero e aperto. Cerco di stabilire un buon rapporto e un forte legame personale. È una cosa che aiuta molto, quando ci sono dei problemi. Permette di telefonarsi a qualunque ora e di risolvere più facilmente le questioni

spinose. Però bisogna passare del tempo insieme. Putin, Blair e altri leader europei sono venuti in vacanza da me in Sardegna. Credo sia una buona cosa, perché tra leader politici, così come in qualunque relazione umana, avere un buon rapporto basato sul rispetto, sull'amicizia, sulla fiducia vuol dire tutto. Per me, il legame non deve essere solo di testa, deve partire dal cuore».

Il cuore, il cuore. Silvio l'amore deve averlo davvero in alto concetto, se pure i grigi tavoli dei capi di stato e di governo riusciva a colorare di sentimento. E dell'amore anche si racconta, in "My Way": il processo Ruby ormai archiviato e gli strascichi degli altri procedimenti, le ragazze, l'ex moglie e la nuova compagnia: la quale essendo solo cinquant'anni più giovane può dirsi perfetta. Per lei ha comprato un'altra casa, ad otto minuti da Arcore: ha promesso di tornarci la sera e di farne un nido d'amore estraneo a qualsiasi capriccio. Fidiamoci. Persino lui, prima o poi, doveva trovare "la sua strada".

Valerio Musumeci
www.lintellettualeedissidente.it

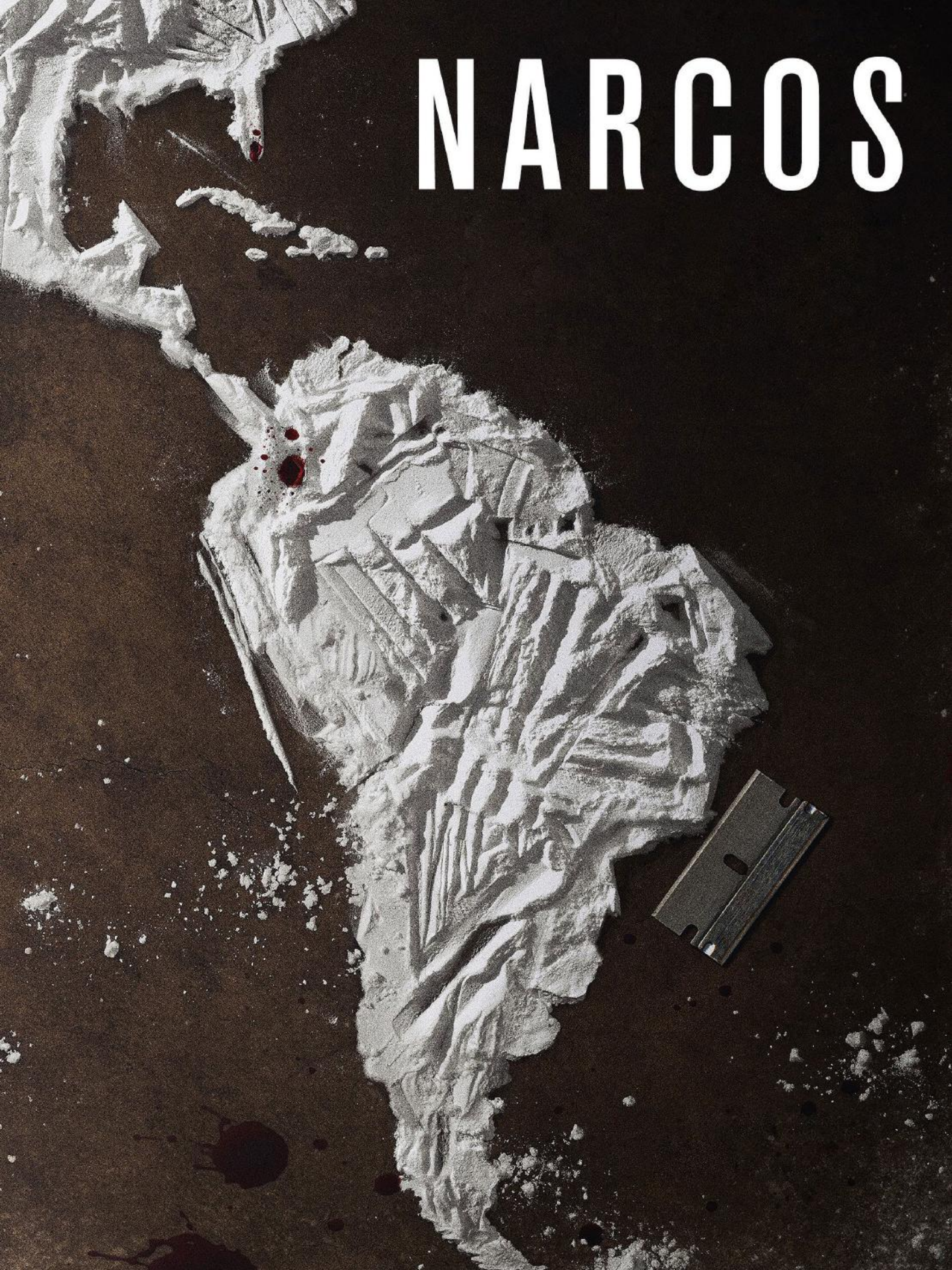


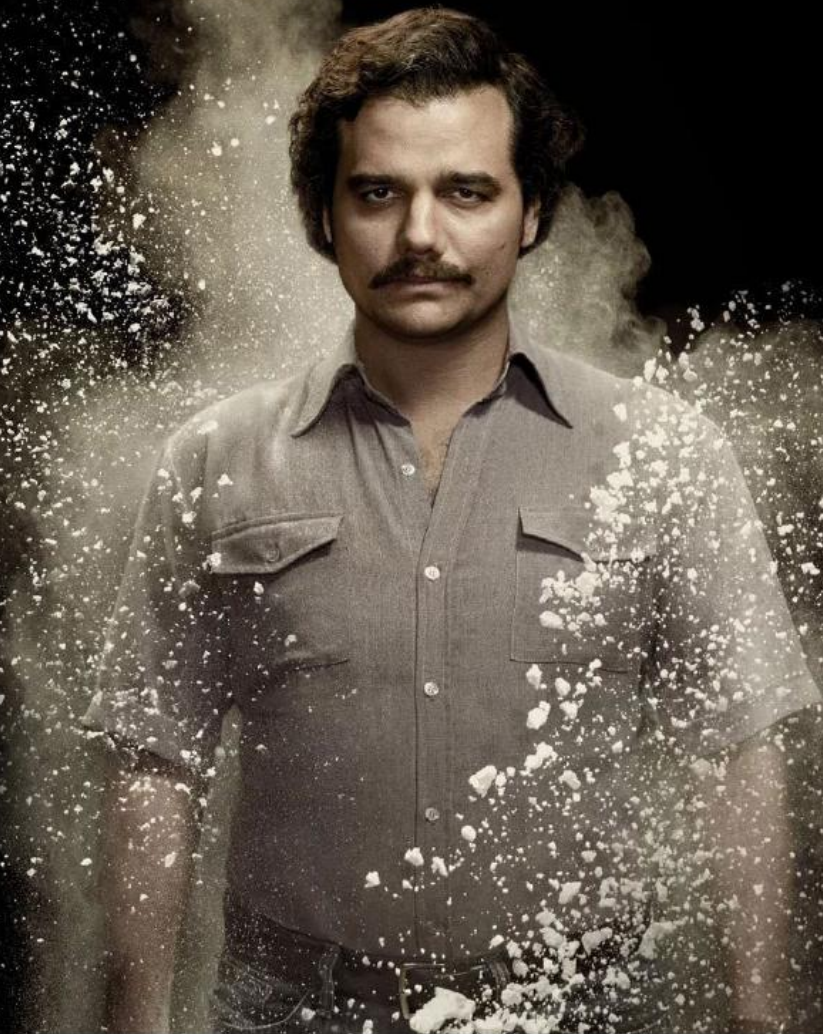
VENUS
Gallery

La Bellezza salverà il Mondo!

www.venus.gallery

NARCOS





Sono passate poche settimane dall'esordio italiano di **Netflix** eppure il servizio, per quel che mi riguarda, è talmente su misura per le mie esigenze che esiste il forte rischio che io disdica **Sky** in tempi brevi.

Questa volta si parla di **Narcos**, una delle serie esclusive disponibili dal primo giorno, dedicata alla storia di **Pablo Escobar**, il più grande narcotrafficante di ogni tempo che per anni ha di fatto comandato in Colombia decidendo le sorti di un intero paese.

Parliamo di una persona venuta dal nulla che si è arricchita rapidamente e talmente tanto con la cocaina, da arrivare a guadagnare, 30 anni fa, qualcosa come 60.000.000\$ al giorno. Più di un colosso come la General Motors, per capirsi. E tanto per essere chiari e diretti, **Narcos** è una serie veramente fantastica.

L'effetto è un po' **Romanzo Criminale**: Escobar era un mostro, uno che a un certo momento aveva piazzato taglie milionarie per l'esecuzione di poliziotti, magistrati e funzionari dello stato che lo infastidivano. Eppure in **Narcos** emerge anche tutto il resto: l'amore per la famiglia, il legame con il cugino Gustavo, l'idea sincera di fare del bene per la gente povera della Colombia. Peccato che le premesse alla base fossero un attimino sbagliate.

Protagonista dei 10 episodi che raccontano la vita di Escobar dagli inizi alla fuga dalla prigione dorata che aveva costruito in accordo con le autorità, il brasiliano **Wagner Moura** inseguito dagli agenti della DEA **Pedro Pascal** (Oberyn di Game of Thrones se preferite, che qui interpreta un poliziotto locale di nome Javier Pena) e **Boyd Holbrook** (nelle vesti di Steve Murphy). Con loro una pletera

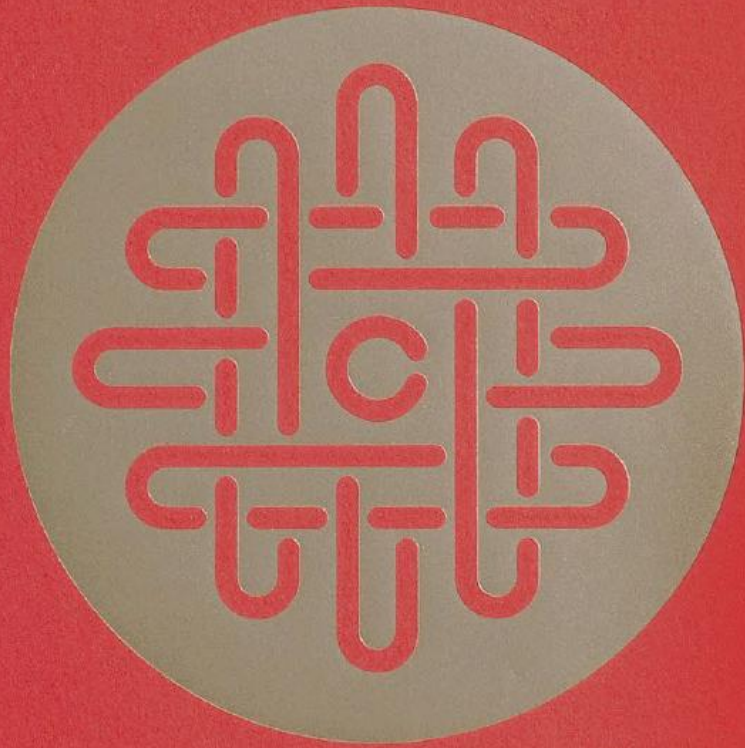
di personaggi (realmente esistiti) appartenenti ai diversi schieramenti: da una parte il cartello di Medellin, dall'altra lo stato colombiano con il presidente **Gaviria** (Juan Pablo Rava) e il suo entourage. Una lotta senza quartiere durata anni, che ha cambiato un paese intero e la storia recente, influenzando anche la politica USA in piena era **Regan**, tra comunismo da sradicare, estradizione, corruzione e storie di eroi nell'ombra come Horacio Carrillo (Maurice Compte), leader operativo dell'unità preposta alla cattura di Escobar.

Bella, bellissima, serie.

Tanto spagnolo (sottotitolato) ma ne vale veramente la pena. La seconda stagione è già in lavorazione.

Alberto Belli
www.eldastyle.it

**THE
CIRCLE**



**DAVE
EGGERS**

Il libro me l'ha consigliato il mio amico Alessandro. Lì per lì l'ho preso senza battere ciglio, perché dei suoi consigli mi fido ciecamente. Ho letto che era qualcosa che aveva a che fare con una società informatica che nasce praticamente dall'unione di **Google** e **Facebook** e del mondo proto-distopico che una realtà tanto influente può finire per creare. Il fatto è che non mi aspettavo che il tutto fosse così inquietante, esaltante e lucido.

La storia, senza rovinarvela troppo, è quella di **Mae**, una ragazzotta americana che tramite raccomandazione della sua amica Annie, riesce a trovare un posto di lavoro ne **Il Cerchio**.

Inizialmente è semplicemente una centralinista (anche se per fare più figura la definiscono un'addetta alla Customer Experience), ma la vita nel Cerchio è favolosa: **Eggers** ci infila un po' di Facebook, un po' di Google e non disdegna di metterci in mezzo quella sorta di elitarismo massonico e un po' hypster tipico della **Apple**.

Il Campus dove i dipendenti del Cerchio lavorano è una sorta di piccola città dove è perfino possibile abitare, dove vengono organizzate feste, concerti, spettacoli e dove ognuno è libero di frequentare circoli sportivi, corsi di qualsiasi genere e gruppi che coltivano interessi vari.

Mae cede sempre più velocemente alla filosofia del Cerchio, spersonalizzandosi diventando sempre più velocemente un'estensione dell'azienda stessa, scivolando via dai rapporti esterni al campus, finendo per concentrare il suo mondo in quel posto e lasciando che il suo cervello si abitui alle idee sempre più restrittive e inquietanti.

All'orizzonte si profila una democrazia obbligatoria, un mostro indistruttibile che si ciba della **privacy** e di tutte le

libertà individuali delle persone.

La faccio breve, perché del libro se ne potrebbe parlare per ore senza esaurire gli argomenti: il mondo occidentale post undici settembre è ossessionato dal controllo. L'abbiamo, purtroppo, constatato anche recentemente dopo gli attentati a **Parigi**.

I governi di tutto il mondo sperano di ottenere un controllo totale sulla popolazione, anche a costo di sacrificare le libertà individuali, la privacy e gli spazi personali dei cittadini. L'idea dell'equazione è che fintanto che si è al sicuro vale la pena che esista una sola moralità, un solo complesso di regole e questa via unica vada seguita pena l'esclusione o, peggio, la persecuzione legale.

Il Cerchio parte da questo punto, a volte lo strizza fino all'ultima goccia possibile di cinismo e cattiveria proponendo scenari distopici sconfortanti e terribili. E la cosa incredibile, la vera forza di questo libro, è che quello che leggi non sembra poi così assurdo e lontano nel tempo. Pensi che potrebbe essere possibile anche da noi, qui, adesso, e questa vaga possibilità dura giusto il tempo di pensare che, diavolo, è già così.

Come in un riuscitissimo episodio di *Black Mirror*, il romanzo di **Dave Eggers** presenta una realtà narrativa vicinissima a quella nostrana.

C'è un momento in cui la protagonista indossa un prototipo di orologio elettronico da polso e la sua vita si riempie di informazioni sui passi da portare a termine entro la giornata, le sue pulsazioni, i suoi valori medici, la qualità del suo sonno, e una serie di altri valori che non avevano alcun interesse per lei fino a cinque minuti prima. E questa tecnologia noi la abbiamo già. Così come la restrizione, più o meno, imposta dell'anonimia di Facebook

(quanti profili vengono cancellati perché non hanno un vero nome e cognome?), e la malsana ossessione voyeuristica per le vite degli altri che si consumano attraverso vlog sempre più estenuanti e invasivi e soprattutto volontari.

Eggers però estende il raggio della sua critica anche oltre, cercando di mostrare l'idiozia dell'ossessione per la risposta obbligatoria a gente che nemmeno conosciamo, del feedback da lasciare, della valutazione numerica con cui catalogare ogni aspetto della nostra vita; del tempo che spendiamo in messaggi, commenti, osservazioni, diventando campione statistico per chissà chi.

E tutto questo è inquadrato perfettamente in una storia di deformazione, che segue la vicenda personale di **Mae** con un gusto e una forza che ti tiene incollato al libro e non ti molla nemmeno quando hai le palpebre pesanti e devi staccarti a forza.

Il Cerchio è uno di quei libri magnetici che fai fatica ad abbandonare. È il libro più interessante, crudele, intelligente e lucido che abbia letto quest'anno.

Certo, è difficile guardare con gli stessi occhi tanti dei meccanismi dei social media (specialmente per il sottoscritto che con Facebook & Co, bene o male, ci lavora) che diamo per scontati e abbiamo già imparato ad accettare (proprio come succede a **Mae**) dopo essere passati sotto questo schiacciasassi morale, ma se ne **Il Cerchio** c'è un insegnamento è che è questo il mondo che ci siamo scelti, e adesso ne raccogliamo tutti i frutti. Quelli buoni e quelli marci.

Correte in libreria.

Fabio di Felice
paninoalsalame.blogspot.it



Jessica Jones

Jessica Jones (Kirsten Ritter)

coi supereroi ha davvero poco in comune: è una grezzona semi alcolizzata, che cerca di sbarcare il lunario facendo l'investigatrice privata per qualsiasi cliente sia in grado di pagarla, tra cui l'avvocata senza scrupoli **Jeri Hogarth (Carrie-Anne Moss)**, e riesce ad avere rapporti decenti solo con l'amica d'infanzia, **Trish "Patsy" Walker (Rachel Taylor)**, conduttrice di un talk show di grande successo alla radio.

L'inaspettato ritorno di un pericoloso personaggio del suo passato, **Killgrave (David Tennant)**, mette Jessica in un sacco di guai e la costringe a dover decidere se continuare la sua vita o trasformarsi nel più improbabile degli eroi.

Supereroi con superproblemi, si dice spesso. Non è questo il caso di **Jessica Jones**, che, ancora più del Matt Murdock di *Daredevil*, è totalmente immersa in una squallida ordinarietà fatta di lavori precari, appartamenti fatiscenti, quartieri malfamati, bottiglie sul tavolo e bollette da pagare.

L'antieroe per eccellenza, cui il valido script di **Melissa Rosenberg (Dexter)** e l'adattamento per il cinema di **Twilight** contrappone un villain elegante e sofisticato, pazzo il giusto e dotato di uno degli migliori "poteri" della storia dei comics.

Jessica Jones permette nuovamente a Marvel di smarcarsi dai frizzi e i lazzi dei suoi action movie e provare approcci più sperimentali e meditativi per raccontare le storie

di *Hell's Kitchen*.

Tutto è donna in **Jessica Jones** e non solo per il fatto che più di metà dei protagonisti è di sesso femminile.

I dialoghi esaltano sentimenti e relazioni che mai prima d'ora si erano visti in un simile contesto, basti pensare al rapporto osmotico che intercorre tra Jessica e l'amica Trish, due facce della stessa medaglia, donne diverse in tutto ma sempre capaci di trovare la frase o il gesto corretto per provare a salvarsi a vicenda dalle insidie del mondo o al tagliente e spietato triangolo sentimentale che caratterizza la side story di Jeri Hogarth.

Jessica Jones tocca temi atipici nell'oramai super-saturo scenario superoistico: l'importanza del libero arbitrio, in primis, le dinamiche ed i rapporti uomo/donna (interessante la strana liason tra Jessica e **Luke Cage**, che serve anche per introdurre il protagonista della prossima serie **Marvel/Netflix**).

E', a suo modo, un noir contemporaneo sardonico e pessimista, in cui l'umorismo è sempre amaro, il presente pericoloso ed il futuro quasi del tutto privo di speranza.

E l'azione? Beh, a dirla tutta se ne vede ben poca e le scintillanti coreografie di *Daredevil* sono un lontano ricordo. Troppo diverso il contesto, il linguaggio, il mezzo e gli scopi.

Buona parte della serie si basa sull'antitesi tra Jessica e la sua

nemesi Killgrave che nel corso delle 13 puntate si cercano e trovano in un susseguirsi (talvolta un po' pasticciato, specie nelle puntate conclusive) di rivelazioni, sorprese e colpi di scena.

Il vero valore aggiunto della serie è dato dai due interpreti principali, assolutamente straordinari.

La scelta di Kirsten Ritter è vincente: la stronza dell'interno 23 è perfetta nel trasformare il suo personaggio in un caleidoscopio di sentimenti ed emozioni (ed effettivamente c'è molta Chloe in Jessica... per chi se la ricorda).

Ancora più efficace, se possibile, è David "Ehi, ma io sarei il Dr. Who!" Tennant che trasforma il suo **Killgrave** in un sofisticato e folle lord inglese che è contemporaneamente Jekyll e Hyde.

Marvel ha imparato alla perfezione a cucinare la ricetta e presentare il piatto, aggiungendo sempre ingredienti nuovi. L'attenzione certosina alla continuity (esemplare in questo senso l'ultimo episodio), le scelte felici di casting, regia (il ruolo dei colori) e sceneggiatura, permettono a **Jessica Jones** di mantenere altissima l'asticella ed emergere in un panorama che ha raggiunto livelli qualitativi impensabili fin ad un paio di lustri fa.

E adesso raccontateci la prossima storia...

Melancholia

Un film di Lars von Trier





Prima di procedere con l'analisi di questo film è doveroso fare una premessa. Capita purtroppo assai frequentemente che i trailer di un film, studiati per attrarre il pubblico in sala, siano fuorvianti o addirittura nocivi al film stesso. Questo è stato sicuramente il caso dell'ultima opera di **Lars von Trier**, che ha subito un grave nocumento proprio a causa della pubblicità stessa che le è stata fatta. Pertanto si invita chi ancora non avesse visto né il film né il suo trailer a visionare "**Melancholia**" senza neppure sapere di che cosa tratti e senza leggere quanto segue.

La storia prende avvio con una limousine enorme che resta bloccata in una stretta strada di campagna. A bordo dell'auto ci sono **Justine (Kirsten Dunst)** e **Michael (Alexander Skarsgård)**, figli di **Stellan**, novelli sposi, che si stanno recando al loro ricevimento nuziale, il quale si tiene nella lussuosa tenuta di **John (Kiefer Sutherland)** e **Claire (Charlotte Gainsbourg)**, sorella di Justine. A causa del contrattempo provocato dalle imponenti dimensioni della limousine, gli sposi arrivano al ricevimento con un ritardo di due ore, facendo infuriare il direttore di cerimonia (**Udo Kier**). Ben presto, durante il ricevimento, la sposa alterna momenti di brillante euforia ad altri che sono indice di un profondo disagio

interiore. Questo suo stato psicologico calato in un parnaso di personaggi assolutamente al di sopra delle righe fa naufragare il ricevimento nel peggiore dei modi possibili.

Se i trailer e le recensioni di "**Melancholia**" si fossero limitati ad una sinossi di questo genere, non avrebbero preparato lo spettatore al tipo di film cui va incontro, eppure questo non sarebbe stato disonesto e forse avrebbe attirato nelle sale un maggior numero di spettatori che, magari, sarebbero anche rimasti sorpresi dal precipitare degli eventi.

In questa sede, per una corretta analisi del film non si può prescindere da tutti i suoi contenuti, inclusi il suo finale. Malgrado questi siano già stati sbandierati dalla pubblicità del film, si invita il lettore che ancora non avesse visto "**Melancholia**" ad astenersi dalla lettura di quanto segue.

Lars von Trier da tempo ha abituato il pubblico ad assistere a film i cui tempi sono scanditi in capitoli. "**Melancholia**" si compone di un prologo e di due segmenti narrativi, ciascuno dei quali è incentrato su una delle due protagoniste. La prima parte è dedicata a **Justine**, la seconda è dedicata a **Claire**. I registri narrativi sono assolutamente

differenti, ma perfettamente complementari.

Il film si apre con un intenso primo piano di **Kirsten Dunst**, il cui personaggio ancora non ha un nome, e da una serie di immagini oniriche struggenti che si alternano al moto dei corpi astrali. L'intera sequenza è accompagnata dalla musica del preludio al primo atto dell'opera "**Tristano e Isotta**" composta da **Richard Wagner**. Su questo prologo torneremo in seguito passando prima ad analizzare le due parti del film.

I due segmenti cinematografici si reggono sull'antitesi caratteriale delle rispettive protagoniste.

Justine è passionale, carnale, palesemente irrazionale, emotivamente instabile, vive al di fuori degli schemi. Sua sorella **Claire** è una moglie e una madre e prima che in qualsiasi altro ruolo, lei si cala in questi due. È una donna dal carattere controllato, amante delle forme e che cerca le proprie sicurezze nel controllo e nell'organizzazione del mondo che le ruota intorno.

Il ricevimento per il matrimonio di **Justine** e **Michael** è il teatro in cui le due differenti personalità si avvicinano e si distanziano, s'incontrano e si scontrano. A facilitare il tutto ci sono i veleni



familiari, l'odio e il disprezzo mai sopito fra i loro genitori (**Charlotte Rampling** e **John Hurt**), le meschinità di alcuni invitati fra cui spicca il testimone dello sposo (**Stellan Skarsgård**) che è anche il datore di lavoro di Justine.

È in questo contesto che il film perde una parte del proprio valore artistico a causa di una scrittura cinematografica non sempre compiuta.

Lars von Trier ha dichiarato di essersi ispirato all'opera del commediografo francese **Jean Genet** e, in particolare, alla sua pièce *"Le Serve"* per costruire le atmosfere ed i personaggi della festa. Purtroppo, quella che inizialmente sembra essere una sintesi dell'umanità in scala assai ridotta, si rivela ben presto un'accozzaglia di personaggi fuori dalle righe con manifestazioni eccessive delle loro rispettive individualità. Manifestazioni che in più casi si rivelano gratuite o parzialmente gratuite. Tuttavia, fra eccessi quali quello esternato dal direttore di cerimonia che si copre la faccia per non vedere Justine ogni volta che la incrocia accusandola

di aver rovinato il matrimonio, come se questo appartenesse a lui e non fosse la festa di lei, fra datori di lavoro che prima promuovono la sposa per poi sguinzagliarle dietro un apprendista affinché prima della fine festa lei gli fornisca un nuovo slogan pubblicitario per la sua agenzia, fra padri davvero così "qualunque" da dimenticare il nome della figlia, troviamo una serie di legami e di equilibri precari perfettamente descritti e analizzati sapientemente.

Tuttavia, si deve stare attenti poiché in queste "scene da un matrimonio" non si assiste allo sfascio di una società, né di una classe sociale, né all'acquisizione della consapevolezza del proprio fallimento. Quello che accomuna queste differenti scene di un matrimonio all'opera di Bergman è la perdita di un centro di riferimento, di quell'aristotelico primo motore immobile, che sta alla base della Cinematica Cosmica, intorno al quale tutto ruota acquisendo un senso. Risulta evidente come però sia impossibile spiegare tutto questo senza avere conoscenza di ciò che

accadrà poi. Il matrimonio di Justine con tutte le sue dinamiche disgregatrici è in realtà privo di senso, fin quando non si assiste alla seconda parte di *"Melancholia"* dedicata a Claire. Da ciò discende il fatto che, malgrado i registri narrativi assolutamente differenti, il capitolo *"Justine"* e il capitolo *"Claire"* sono complementari e non possono prescindere l'uno dall'altro.

Questo quindi è il momento di introdurre *Melancholia*. Si tratta di un pianeta che si sta avvicinando alla Terra e che secondo i catastrofisti intercetterà l'orbita del nostro pianeta, distruggendolo. Questo elemento, che per evidente onestà narrativa von Trier introduce fin dal prologo annunciando quella che sarà la sorte dell'umanità, si nasconde inizialmente nella liricità onirica delle visioni di Justine, scompare nel primo segmento narrativo per poi manifestarsi nel secondo divenendo protagonista assoluto. Il capitolo dedicato a Claire, infatti, assume un registro narrativo profondamente intimista. Il teatro della vicenda continua a essere la lussuosa



residenza di John e Claire, ma essa è apparentemente spoglia di tutto lo sfarzo del capitolo precedente. I colori sono più tenui e desaturati; le luci rarefatte. Gli ambienti assumono una dimensione di quotidiano.

La cura dei dettagli che Claire manifesta preparando una camera da letto ornandola con fiori e posando un cioccolatino di benvenuto sul cuscino, diventa lo specchio del carattere della donna, perdendo qualsiasi ostentazione ornamentale o decorativa. Claire sa che il pianeta Melancholia si sta avvicinando e ne ha paura, malgrado John cerchi di rassicurarla affermando che non c'è nessun pericolo di collisione con la Terra. Claire si rifugia nelle proprie certezze prendendosi cura della sua famiglia, di sua sorella Justine, della casa e del suo giardino. Questa necessità di controllare il mondo che la circonda, dandogli ordine e quindi senso, permette a Claire di esorcizzare le proprie paure.

Justine inizialmente ha bisogno di Claire e delle sue sicurezze per riuscire

a trovare il coraggio e la forza per andare avanti. Poi, quando Claire vede tutte le sue sicurezze sgretolarsi e comprende che si trova di fronte ad eventi incontrollabili, i ruoli si ribaltano. Adesso è lei che ha bisogno di appoggiarsi a Justine, ormai divenuta più forte poiché ha accettato un destino ineluttabile. In questo senso i due personaggi sono orchestrati da un moto non differente da quello che regola le orbite della Terra e di Melancholia.

In questo segmento cinematografico Justine rivela finalmente le proprie capacità divinatorie che ne fanno una novella Cassandra, che però tiene per sé le sventure che prevede.

Il nipote la chiama "*zietta spezza acciaio*" fin dal principio. E questo epiteto allude chiaramente a un carattere forte, che però fino a questo momento non si è mai manifestato. Chi scrive avrebbe preferito che la traduzione italiana di "*Steelbreaker*" fosse stata magari un poco meno letterale e, tenuto conto che *Steelbreaker* è anche il personaggio di una serie di videogiochi

e che quindi è a questi che forse fa riferimento il nipotino di Justine, fosse scelta come traduzione quella che è la caratteristica di questo personaggio cui allude esplicitamente il suo nome: l'indistruttibilità. Certo il senso non cambia, ma vi è una differente eufonia fra "*zietta spacca acciaio*" e "*zietta indistruttibile*".

Justine sa che il pianeta Terra sta andando incontro alla sua fine, sa che sarà distrutto dall'impatto col pianeta Melancholia. Lo sa e lo tiene per sé. Si fa carico di una consapevolezza devastante che le strazia l'anima. In questa nuova dimensione tutti i suoi sbalzi d'umore e i suoi comportamenti durante la festa di nozze assumono senso.

Tutti gli esseri umani hanno la consapevolezza che un giorno moriranno. Infatti, non è la paura di morire che tormenta Justine. È la conoscenza del come e del quando la sua vita avrà fine, unitamente alla consapevolezza che l'intera Vita terrestre sarà cancellata in un solo



attimo. Da un lato è straziata dall'attesa di un evento prossimo e inesorabile, dall'altro subisce una maggiore frustrazione dalla coscienza che di lei non resterà nessuna traccia. La cancellazione integrale della Vita terrestre, sopprime anche la memoria e il ricordo. Al cospetto di un Universo indifferente, dopo la collisione col pianeta Melancholia sarà come se la Terra non fosse mai esistita.

Di fronte a questa conoscenza tutto perde senso per Justine. Sono assolutamente giustificate le sue paturnie, quando lo sposo le regala la fotografia dell'apezzamento di terra che le ha comprato e le parla degli alberi di mele che saranno cresciuti da lì a dieci anni e ai rami dei quali potranno appendere l'altalena dei figli che nasceranno dalla loro unione. Nessun progetto ha più senso, né nessun programma. Ci si può finalmente sfogare dicendo al proprio datore di lavoro quello che si pensa di lui, perché non ci sono conseguenze temibili. Si può urinare sul tanto osannato campo da golf di John proprio di fronte alla

bandierina che segnala la decantata e finale diciottesima buca, tanto non ne resterà che cenere. Si deve cercare di consumare immediatamente tutto quello che ci dà piacere, poiché presto non resterà più niente né dei nostri desideri, né dei nostri sentimenti, né delle nostre passioni. Ogni azione ha un senso solo se può essere consumata nell'immediatezza.

Di fronte alla consapevolezza dell'annientamento tutti gli individualismi presenti durante il ricevimento nuziale diventano qualcosa di effimero ed evanescente e l'ultima speranza è volata via insieme con quelle mongolfiere che Justine osserva allontanarsi nel cielo e che le rimandano l'immagine dell'immensità del cosmo. Dopo la perfetta presa di coscienza della propria impotenza, simboleggiata divinamente da un cavallo che non ubbidisce e che si rifiuta di attraversare un ponte, quello che resta a Justine è abbandonarsi e lasciarsi possedere da Melancholia offrendosi nuda, senza difese, al suo arrivo. L'incontro definitivo fra Eros e Thanatos.

È stata la presenza del pianeta Melancholia e la sua rivelazione nei trailer a massacrare questo film al botteghino.

Qualcuno ha parlato dell'Apocalisse (o della fine del Mondo) secondo Lars von Trier; altri hanno parlato di un film di genere catastrofico o addirittura della cosiddetta sci-fiction. Niente avrebbe potuto essere più sbagliato sia in un'ottica commerciale sia sul profilo dell'onestà intellettuale.

Qui lo spettatore non si trova di fronte a *"L'Ultima Spiaggia"* (*"On the Beach"*, 1959), a *"Terremoto"* (*"Earthquake"*, 1974), a *"Il Diavolo alle 4"* (*"The Devil at 4 o'clock"*, 1961), a *"Deep Impact"* (1998), o ai recenti *"2012"* (2009) e *"Segnali dal Futuro"* (*"Knowing"*, 2009).

Lars von Trier ha sempre attinto dai vari generi cinematografici senza mai restarne intrappolato. Per essere ancora più precisi, si può candidamente affermare che von Trier in ogni sua opera ha destrutturato le regole del genere in cui essa era apparentemente inquadrata. Se questo è vero per tutta



la filmografia dell'autore danese, è maggiormente vero per questa sua opera.

Lars von Trier non ha dato al pianeta che minaccia la Terra il nome di Nibiru né quello di Pianeta X, lo ha chiamato *Melancholia*. Questo è il momento di domandarsi che cosa sia la malinconia (*melancholia* in latino). La malinconia, che non deve essere mai confusa con la depressione, è uno stato psicologico passivo ingenerato da un senso di inadeguatezza o di inattitudine e si manifesta attraverso l'incapacità decisionale, la tendenza a subire passivamente gli eventi e a distaccarsi dagli stati emotivi che li concernono, uno stato di tristezza quasi auto compiaciuta che ingenera la capacità di vivere.

Lars von Trier ci mostra fin dal principio l'inadeguatezza di Justine attraverso i movimenti goffi della limousine. La passività ritorna nell'incapacità di Justine di chiamare un taxi o di entrare nella vasca da bagno, nella difficoltà a camminare senza barcollare.

L'impotenza è esternata dal cavallo che si siede a terra rifiutandosi di attraversare quel ponte. E ancora durante la festa nuziale si assiste allo scontro fra l'Io di Justine rappresentato dalla sua euforia, dalla sua gioia di vivere che esige l'immediatezza del piacere per ottenere soddisfazione, e fra il suo Super-Io rappresentato in modo conflittuale su molteplici fronti.

Abbiamo i genitori da un lato, Claire e John da un altro, Michael, novello sposo semplicione ed inetto, il datore di lavoro e il suo giovane nipote apprendista su un altro fronte ancora, il direttore di cerimonie, il resto dei invitati.

L'Io di Justine è svuotato dalla gioia non soltanto dalla consapevolezza della fine imminente, ma da tutte queste pressioni che ne stigmatizzano l'attitudine malinconica. Da un lato ci sono Claire e John che offrono la festa al patto che Justine sia felice. Justine ricerca l'affetto dei propri genitori in poche parole di conforto o nella semplicità di un gesto elementare come fare colazione insieme. Michael

rappresenta la felicità e il futuro, ma la consapevolezza di un futuro negato distrugge sistematicamente anche la sua figura rendendo più appetibile un rapporto sessuale senza speranza con un perfetto sconosciuto che non può offrire niente a Justine se non l'immediato ed effimero piacere del momento. Tutte queste figure attaccano e feriscono in modi differenti Justine, proprio come il Super-Io attacca l'Io per punirlo della sua passività.

Prima di impattare la Terra, la malinconia ha invaso una festa privandola del suo elemento principale: la gioia. E la vita senza gioia di vivere si trasforma in tedio, in una lenta ed estenuante attesa della fine. In altre parole e più semplicemente, un'umanità vittima della malinconia è già preda delle pulsioni di morte freudiane, senza attendere un pianeta che ne cancelli l'esistenza.

Quest'opera è intrisa di un **pessimismo acuto** di cui von Trier si rende anche testimone compiaciuto, oltre che autore. In alcuni casi questo pessimismo



è semplicistico e grossolano. È più facile descrivere un parnaso di personaggi così piccoli e meschini da meritare la fine che li attende, piuttosto che descrivere personaggi che, malgrado loro stessi, cercano di migliorarsi magari fallendo e restando vittime delle loro meschinità.

Il solo personaggio che fa eccezione è quello di Justine. Di quello che fosse il suo carattere prima della consapevolezza dell'evento catastrofico, non ci è dato di sapere quasi nulla, vanificando qualsiasi raffronto concernente un mutamento di personalità. Malgrado ciò Justine fa del suo meglio per rendersi una persona migliore e questo la rende il personaggio più positivo, forse il solo davvero positivo, di tutto il film.

Tuttavia, questa scelta non deriva da una consapevolezza narrativa volta a creare un contrasto fra i personaggi ma è, invece, indice dello sconfinato narcisismo di **Lars von Trier**, perché lui è Justine. E questa Justine von Trier si contrappone al resto dell'umanità

invitata al ricevimento, poiché è il solo che sa vedere oltre e che è schiacciato dal peso di questa visione.

In altri casi il pessimismo cosmico di von Trier risulta anche gratuito, come nel caso dell'affermazione apodittica secondo la quale la vita sia un errore che è stato commesso solo sul pianeta Terra e che ben presto sarà cancellato.

Lars von Trier è stato più volte e, a parer di chi scrive, a sproposito tacciato di misoginia da critici forse dimentichi di pellicole come *"Le Onde del Destino"* (*"Breaking the Waves"*, 1996).

"Melancholia" è un film al femminile in cui gli uomini sfilano come comparse. Al più sono inutili orpelli, frivoli o vanesi, persi nel proprio orgoglio individuale, piatti e insignificanti, utilizzabili al massimo alla stregua di un cavallo da monta. Chissà che qualcuno, dopo essersi lanciato nell'ennesimo inutile sproloquio sulle esternazioni rilasciate da von Trier durante la conferenza stampa a Cannes, questa volta non lo accusi di femminismo, non diciamo di misantropia, poiché la sfiducia che

il regista danese nutre nei confronti dell'essere umano è palese e manifesta. La chiave femminile non si limita alle due protagoniste del film, ma si estende alla Natura, alla Terra, a Melancholia, alla Vita e alla Morte. È quasi saffico il rapporto fra Justine e la luce emanata dal pianeta. Inoltre, Justine è come abbiamo detto alterego di von Trier e ne trasmette il pensiero, le difficoltà psicologiche e sociali.

"La Terra è cattiva", dice Lars von Trier con la bocca di Justine. *"Nessuno ne sentirà la mancanza!"*.

Questa frase nefasta, esternazione del pensiero dell'autore, sembrerebbe alludere a una punizione nei confronti di questo Male rappresentato dalla Vita sulla Terra. In una posizione assolutamente atea e nichilista come quella di **Lars von Trier**, in cui tutto è affidato al caso (inteso anche come caos) e alla sua indifferenza, questa affermazione risulta stridente poiché imputerebbe alla Terra una colpa che ne giustifichi l'olocausto. Implicitamente presupporrebbe quindi l'esistenza di



quel motore immobile di cui parlavamo sopra e di un senso a tutto. Comunque, questo scivolone/esternazione del pensiero dell'autore non incide più di tanto sulla distaccata e, appunto, nichilista visione delle sorti del genere umano.

Quello che risulta più struggente è la dolcezza del moto planetario definito nel film come "una danza di morte". Ed è proprio questa elegante dolcezza la cosa più atroce del tutto. È l'indifferenza della natura nei confronti della vita. È solo un'intersezione di pianeti. Niente di più. *Melancholia* non è mai presentato come una minaccia, né come un nemico. La sua è quasi una presenza rassicurante e di innegabile bellezza. È l'avvicinarsi di un appuntamento cui tutti sappiamo di doverci presentare. Come accennato non è per la paura della fine, ma per la consapevolezza della caducità e per l'attesa del momento finale noto che tutto perde senso, divenendo effimero.

Il prologo di "*Melancholia*" è senza dubbio il momento più alto di tutto il film ed esso già da solo ne giustifica

la visione. Sono otto minuti di arte e poesia, capaci di raggiungere i massimi livelli del lirismo visivo. È qui che la regia di **Lars von Trier** dà il suo meglio. La fotografia si sposa perfettamente con una suggestione visiva che trae spunto immediato dalla pittura. Abbiamo il riferimento esplicito al quadro di Pieter Brueghel "*Il ritorno dei Cacciatori*" che prende fuoco trasformandosi in cenere. Assistiamo a Justine che come Ofelia è trascinata dalle acque del fiume in mezzo alle ninfee, mentre indossa l'abito da sposa e stringe il proprio bouquet. Il riferimento artistico è il quadro *Ophelia* di John Everett Millais, che è anche visibile nella biblioteca della casa di Claire, quando Justine sostituisce tutti i libri d'arte esposti sugli scaffali, rendendo l'ambiente simile a quello della propria visione della fine.

E ancora vediamo Justine intrappolata nei fili di lana che l'avvinghiano come tentacoli ostacolandone i movimenti. Ci sono uccelli che cadono dal cielo già morti con la stessa leggerezza delle foglie d'autunno. Assistiamo alla fuga disperata di Claire che avanza

col figlio fra le braccia mentre i suoi piedi affondano nel green perfetto del loro campo da golf in prossimità dell'inesistente diciannovesima buca. Una meridiana al centro del parco proietta una duplice ombra (l'alfa e l'omega?) prodotta dalle due differenti sorgenti di luce: il Sole e *Melancholia*. Un cavallo si arrende posandosi al suolo. E poi l'immagine eloquente in cui Justine e Claire avanzano nel parco della tenuta di John con il piccolo Leo in mezzo a loro. Nel cielo in corrispondenza delle loro teste ci sono tre corpi astrali. *Melancholia* è su Justine, la Luna è su Leo e il sole è su Claire. Questa immagine è la sintesi di tutto il film. Un prologo intenso, dolcissimo e di una bellezza struggente.

E non ci si deve far fuorviare dalla presunta onestà narrativa di Lars von Trier poiché, malgrado il prologo termini con la scomparsa della Terra alla collisione con un pianeta decine di volte più grande, il sapore onirico non assicura la certezza del tragico finale e quella stessa speranza cui si appiglia Claire durante il corso del film,



attanaglia anche lo spettatore che fino all'ultimo istante auspica di scampare a un destino ormai inesorabile.

Durante tutto il resto del film **Lars von Trier** ricorre costantemente all'uso della steadycam offrendo al pubblico inquadrature dalla fotografia assai accurata, ma mai fisse. La macchina da presa è sempre in movimento, come se l'operatore avesse eliminato il sistema di ammortizzazione della steadycam col risultato che in più occasioni, specie durante il primo segmento cinematografico, le inquadrature sono traballanti o, forse, sarebbe più appropriato dire barcollanti come la protagonista del film e come il suo stesso regista. La scelta non guasta, ma a volte il movimento è così artificioso da risultare sgradevole.

Resta comunque una regia di grandissimo livello artistico. Le sue scelte artistiche risentono evidentemente dell'influsso del maestro **Andrej Tarkovskij**, cui **Lars von Trier**

aveva già dedicato il suo *"Antichrist"*, e in particolare delle ultime opere della filmografia del regista russo che sono *"Nostalghia"* (1983) e soprattutto *"Sacrificio"* (1986).

A nobilitare maggiormente l'opera c'è l'eccellente lavoro svolto dagli interpreti.

Kirsten Dunst è protagonista assoluta e la sua interpretazione malinconica è perfetta, misurata e mai sopra le righe. La vittoria della Palma d'oro a Cannes come miglior attrice protagonista non avrebbe potuto essere più meritata e chissà che magari non arrivi anche a concorrere al premio Oscar.

Tutti gli altri interpreti sono favolosi e, malgrado interpretino personaggi assolutamente fuori dalle righe, la loro recitazione si dimostra perfettamente misurata e adeguata al ruolo. Inutile nominare l'intero parnaso di grandi attori, tuttavia non si può non menzionare la bravissima **Charlotte Gainsbourg** ed un redivivo **Kiefer**

Sutherland che finalmente si è liberato dai personaggi che ultimamente gli sono stati troppo cuciti addosso.

"Melancholia", malgrado sia ben lungi dall'essere il capolavoro che tanti hanno osannato, è un film splendido specie per la propria dimensione artistica, ma anche per il suo contenuto allegorico. È un'opera raffinata di un regista particolare che è avvezzo trasmettere il proprio malessere nell'esercizio della propria arte. È un film visivamente suggestivo, intimamente artistico e impregnato di una bellezza malinconica e di una dolcezza struggente, malgrado la sua inesorabile spietatezza.

È comunque bello abbandonarsi, lasciandosi prendere per mano e facendosi condurre in questa disperata dimensione, proprio come fa Justine con il piccolo Leo dicendogli:

"Prendi la mia mano. Chiudi gli occhi".

Carlo Baldacci Carli
www.carlobaldaccicarli.it





FORZA | **6**
MOTORSPORT





*Dieci anni fa in Microsoft un pazzo decise di lanciare il proverbiale guanto di sfida a quello che più che un gioco era un'icona dei tempi, quel **Gran Turismo** di **Polyphony** che conquistò il mondo degli appassionati di corse su console.*

*Quel pazzo era **Dan Greenawalt** ed il suo guanto aveva il nome di **Forza Motorsport**, un marchio che, grazie alla passione dei ragazzi di **Turn 10**, è riuscito a conquistare il favore di critica e pubblico imponendosi come uno dei giochi di guida più famosi al mondo.*

*A distanza di un decennio abbiamo potuto provare a fondo **Forza Motorsport 6**, definito dallo stesso Greenawalt come il più grande e bello di tutti.*

Sarà davvero così?



Da sempre i racing games definiscono la storia delle console e dei videogiochi in genere: a partire da glorie del passato come **Out Run** passando per icone come **Ridge Racer**, ogni console ha sempre avuto nella propria line-up un titolo automobilistico di spessore.

Xbox One non fa differenza, anzi è forse stata la console che ha puntato maggiormente su questo genere, basti pensare a **Forza Motorsport 5** che ne ha accompagnato il lancio. Forza 5 era, ed è tuttora, un ottimo titolo, specialmente se visto nel difficoltoso contesto del lancio dell'ultima console **Microsoft**: kit di sviluppo acerbi su una console non ancora svezzata e la fretta di essere pronti al *day one* portarono ad un titolo sì ottimo, ma stranamente povero di contenuti rispetto a quel **Forza Motorsport 4** che rappresentò il favoloso canto del cigno su **Xbox 360**.

Con **Forza Motorsport 6** Dan Greenawalt e tutti i programmatori di **Turn 10** hanno quindi raccolto le critiche e ne hanno fatto letteralmente tesoro per

creare quella che rappresenta una vera e propria celebrazione del brand, con un titolo ricco come non mai di contenuti e realizzato con la solita cura maniacale paragonabile a quella di chi progetta una moderna *Hyper Car*, dove nulla può essere lasciato al caso o realizzato con sufficienza.

Più di 450 automobili ricreate alla perfezione, ognuna disponibile nella modalità Autovista in cui ammirare ogni minimo dettaglio di carrozzeria ed interni, **26 location** in cui correre per un totale di circa **90 tracciati** differenti e **24 auto contemporaneamente in gara**, sia in single che in multiplayer, sono solo alcuni dei numeri che possono far capire quanto lavoro sia stato fatto per darci questo gioco e per cancellare i piccoli problemi di quantità dei contenuti, ma non certo di qualità, avuti col precedente capitolo.

Se avete scaricato e provato la demo disponibile nello Store, l'inizio di **Forza Motorsport 6** vi sarà molto familiare: la bellissima intro dal vivo vi accoglierà

al vostro primo avvio, stesso dicasi per la parata a bordo della affascinante cover car, la **Ford GT**, e delle tre gare di qualificazione che il gioco ci proporrà, seppur con qualche piccola differenza rispetto alla versione dimostrativa.

Una volta conclusa questa introduzione ci troviamo nell'elegante menu principale che adotta lo stesso stile al quale i sistemi Windows ci hanno ormai abituato: nelle 6 pagine disponibili troviamo tutte le opzioni a nostra disposizione, suddivise in maniera chiara attraverso i classici tiles.

Nella pagina principale, la **Home**, compaiono le voci essenziali del gioco, possiamo riprendere il campionato in corso, accedere al centro messaggi, visitare l'app **Forza hub** e utilizzare i tiri premio, che altro non sono che le ricompense ricevute ad ogni level up sotto forma di slot machine in cui possiamo ricevere premi in crediti di gioco e auto nuove.

Nella pagina seguente, **Vai alla Gara**, troviamo ovviamente tutte le modalità



di gioco disponibili: dalla carriera al multiplayer, passando per la gara libera, i test di guida, l'ottima modalità **Rivali** e le nuove **Leghe Online**.

La terza pagina è invece interamente dedicata alle protagoniste del gioco, le automobili; qui possiamo acquistare nuove auto, controllare il nostro garage ed ammirarle nella sfarzosa modalità **Autovista**. Nella pagina seguente troviamo tutto ciò che riguarda la **Messa a Punto** dei nostri bolidi, dove poter elaborare le nostre vetture e regolarne ogni aspetto dell'assetto. Segue la pagina **Personalizza** dove possiamo ovviamente personalizzare la nostra auto, sia dal punto di vista delle appendici aerodinamiche, che con il solito, grandioso editor che da sempre contraddistingue la serie. Qui è possibile importare tutti i nostri design e tutti i nostri gruppi vinili creati negli scorsi capitoli della serie con semplicità, una feature non da poco per gli amanti del design.

Conclude la ricca e chiara offerta del menu la pagina dedicata alle **Opzioni**,

in cui possiamo regolare tutti gli aiuti alla guida, le opzioni di gioco ed i relativi comandi oltre a consultare tutte le statistiche del nostro **Drivatar**.

La rinnovata **Carriera** ritorna alle origini abbandonando la libertà degli ultimi capitoli, che spesso portava ad un appiattimento dell'interesse nei confronti di quella che dovrebbe essere la **modalità principale**.

Questa è composta da cinque macro aree denominate **Volumi**, suddivise in ordine crescente: si inizia quindi con le Super Street seguite dalle Icone Sportive, Grand Touring, Corsa Pro ed infine gli Sport Motoristici Estremi. Ognuno di questi Volumi è a sua volta diviso in tre **Serie**, composta ognuna da un determinato numero di gare e affrontabili da varie categorie di vetture, sempre comprese però nei limiti di potenza prescritti dal Volume stesso. Per proseguire è sufficiente vincere le Serie anche in una sola categoria delle sei proposte, sbloccando così lo step successivo e puntando alle Hyper Cars, ai prototipi ed alle Formula.

A spezzare il ritmo della carriera intervengono le **Esibizioni**, eventi ad invito paragonabili a quelli viste in **Horizon 2** anche se, naturalmente, meno estremi e più seri. Possiamo ad esempio cimentarci, come nella demo, in una gara Indycar, oppure in faticose gare Endurance - un ritorno più che gradito dal sottoscritto - in gare Autocross in cui evitare i birilli, gare di sorpasso arrivando alle immancabili sfide col cugino digitale di The Stig e ai pazzi eventi in perfetto stile **Top Gear**. Continua infatti la partnership con la celebre trasmissione della BBC, purtroppo però orfana del mattatore Jeremy Clarkson a causa dei noti problemi con la produzione, ma forte ancora della presenza di Hammond e May che ci introdurranno con il loro classico umorismo inglese alle varie classi di vetture ed agli eventi.

Ma veniamo ad uno, anzi due dei piatti forti di questo sesto capitolo: **finalmente sono state introdotte le gare in notturna e, soprattutto, quelle sul bagnato**. Come di certo saprete



entrambe queste caratteristiche hanno un limite, ossia mancano di quel fattore dinamico che le avrebbe rese ancora migliori. Un difetto che mi fece storcere il naso quando annunciato, ma che, dopo aver testato a fondo entrambe queste novità, non rappresenta più un problema vista la cura maniacale usata nella realizzazione di questi aspetti.

Le gare in notturna godono di un fascino unico: si passa dallo stupore nel vedere il meraviglioso panorama di Yas Marina illuminato, al terrore di correre nel buio delle velocissime curve di Spa o del Nurburgring, con inoltre la complicazione delle gomme, decisamente meno in temperatura rispetto alle gare diurne e che possono quindi giocarci qualche brutto scherzo.

Tutto molto bello, ma **nulla se paragonato alle incredibili gare sul bagnato.** In questo caso i ragazzi di **Turn 10** si sono superati, ricreando in maniera certissima fenomeni come l'acquaplaning. Le piste in cui è possibile correre in

queste condizioni diventano insidiose oltre ogni aspettativa, specialmente senza aiuti e con lo sterzo in modalità simulazione.

Le pozzanghere presenti a bordo pista ci obbligano ad optare per traiettorie diverse nel disperato tentativo di evitarle, ma non saranno pochi i casi in cui saranno talmente estese da occupare l'intera carreggiata e sta a noi controllare i bolidi impazziti in totale assenza di aderenza. Usando un **volante** poi, anche i piccoli rigagnoli che attraversano la sede stradale posso diventare un pericolo e le sensazioni di guida che ne risultano sono semplicemente eccezionali.

Un'altra novità introdotta in **Forza Motorsport 6**, questa volta accolta molto meno calorosamente rispetto a quelle appena descritte, è rappresentata dalle **Modifiche**, un sistema di carte bonus simile a quelle già viste in molti titoli, come ad esempio **Titanfall**.

Queste sono suddivise in tre categorie che, se utilizzate, ci offrono vari bonus:

si va dai miglioramenti prestazionali ad un aumento dell'aderenza in determinati circuiti, al guadagnare una posizione in griglia od un maggior quantitativo di crediti a fine gara. Quelle più interessanti però sono le carte **Azzardo** che ci obbligano a soddisfare determinati requisiti, come una determinata visuale obbligatoria, offrendoci in cambio delle ricompense extra.

Se la vostra paura è che questa novità renda più *arcade* il gioco, posso tranquillizzarvi senza alcun problema: **le Modifiche riguardano solo ed unicamente la Carriera e non sono in alcun modo obbligatorie o vincolanti.** Se non siete interessati potrete tranquillamente ignorarle, rendendole quindi un plus che non inficia in alcun modo l'aspetto simulativo del gioco.

Lo stile di guida è spinto dal solito, fantastico **Forza Engine** che riesce ad offrire un'esperienza scalabile per ogni pilota virtuale: attivando gli aiuti - i soliti della serie - abbiamo delle auto



assolutamente governabili anche dai meno smaliziati che vogliono godersi solo delle gare divertenti. Ma basta davvero poco per rendere **Forza Motorsport 6** un gioco molto più severo e spietato, aspetto che gli è valso il meritato titolo di **miglior Racing per console**.

Chiude la ricca offerta di novità introdotte in questo nuovo capitolo la presenza delle **Leghe** (paragonabili alle stagioni Online degli ultimi FIFA) in cui conta l'abilità del pilota.

In questa modalità le collisioni sono disattivate, consentendo così ai piloti di dare il massimo per realizzare i tempi migliori ed accedere a leghe sempre più competitive e non funestate dalla follia di certi piloti online.

Anche l'intero comparto **multigiocatore** - è disponibile anche lo schermo condiviso per giocare in locale - ha subito un restyling generale.

Il gioco ci offre alcune playlist

relative a determinate classi o ad eventi particolari come il "ce l'hai", ma è naturalmente possibile creare la nostra stanza privata in cui impostare manualmente ogni singolo dettaglio. Nelle mie prove il gioco si è comportato benissimo, paragonabile tranquillamente alla modalità offline in quanto a fluidità e anche nelle gare a 24 giocatori non ho assistito a nessun fenomeno strano come le auto volanti viste nello scorso capitolo. Ho riscontrato sporadicamente un pizzico di *lag* che interessava le auto di qualche partecipante, ma nulla di particolarmente fastidioso.

Concludendo, recensire **Forza Motorsport 6** è stata un'esperienza stupenda e la conclusione è solo ed unicamente una: **Forza Motorsport 6 è, e credo resterà a lungo, il miglior gioco automobilistico su console.**

Ovviamente non raggiunge i picchi simulativi dei giochi per PC e non penso nemmeno che sia un obiettivo che **Turn 10** si sia mai posta, ma con questa

quantità di contenuti, la qualità eccelsa di ogni singolo aspetto, la passione che ogni pixel trasuda, la realizzazione tecnica semplicemente monumentale che spinge **Xbox One** oltre ogni limite con una stabilità impeccabile mai raggiunta dai titoli rivali, non si può non considerare questo gioco un vero e proprio capolavoro.

Certamente non è perfetto, ma soffermarsi su quei pochi e piccoli difetti, sminuendo la mole e la qualità eccelsa di ciò che offre è una perdita di tempo prezioso che invece dovrete sfruttare per giocarci.

Turn 10 e **Microsoft** ci hanno portato, in questi 10 anni costellati di successi per la serie **Forza**, esattamente dove volevamo essere: davanti ad un gioco meraviglioso che riuscirà a farvi percepire tutta la passione, l'amore per il motorsport e la tecnologia con cui è stato creato.

Davide Mapelli
www.mondoxbox.com

Global





In questo nuovo mondo ciascuno di noi è chiamato a coltivare le proprie due imprescindibili identità: locale e globale. Queste si esprimono prima di tutto con la capacità di parlare la lingua del Paese nel quale si vive e l'Inglese.

Shiny Magazine include una sezione in **Inglese** per rispondere in modo innovativo a questa esigenza. Presto completeremo la nostra offerta di contenuti con una serie di servizi che vi faranno sentire allo stesso tempo a casa vostra e al centro del mondo.

Buona lettura!



VISION

Great ideas proliferate in **creative minds**, minds that are the product of a keen interest and involvement in the **world of culture** and all that it has to offer.

Think about **Lego** for a moment. With a mountain of bricks in front of us but strangely all in the same shape, size and colour, we'd have no problem at all in building something on an impressive scale, yet in terms of our capacity of expression we'd find our hands severely tied. Put a vast range of pieces at our disposal, and we'd see ideas coming together with only one obstacle in their way to becoming a reality: our **creativity**. And this creativity is in fact nothing other than the extent to which our minds are capable of acquiring, linking and combining elements (bricks) that differ in nature and shape. Now imagine replacing Lego with

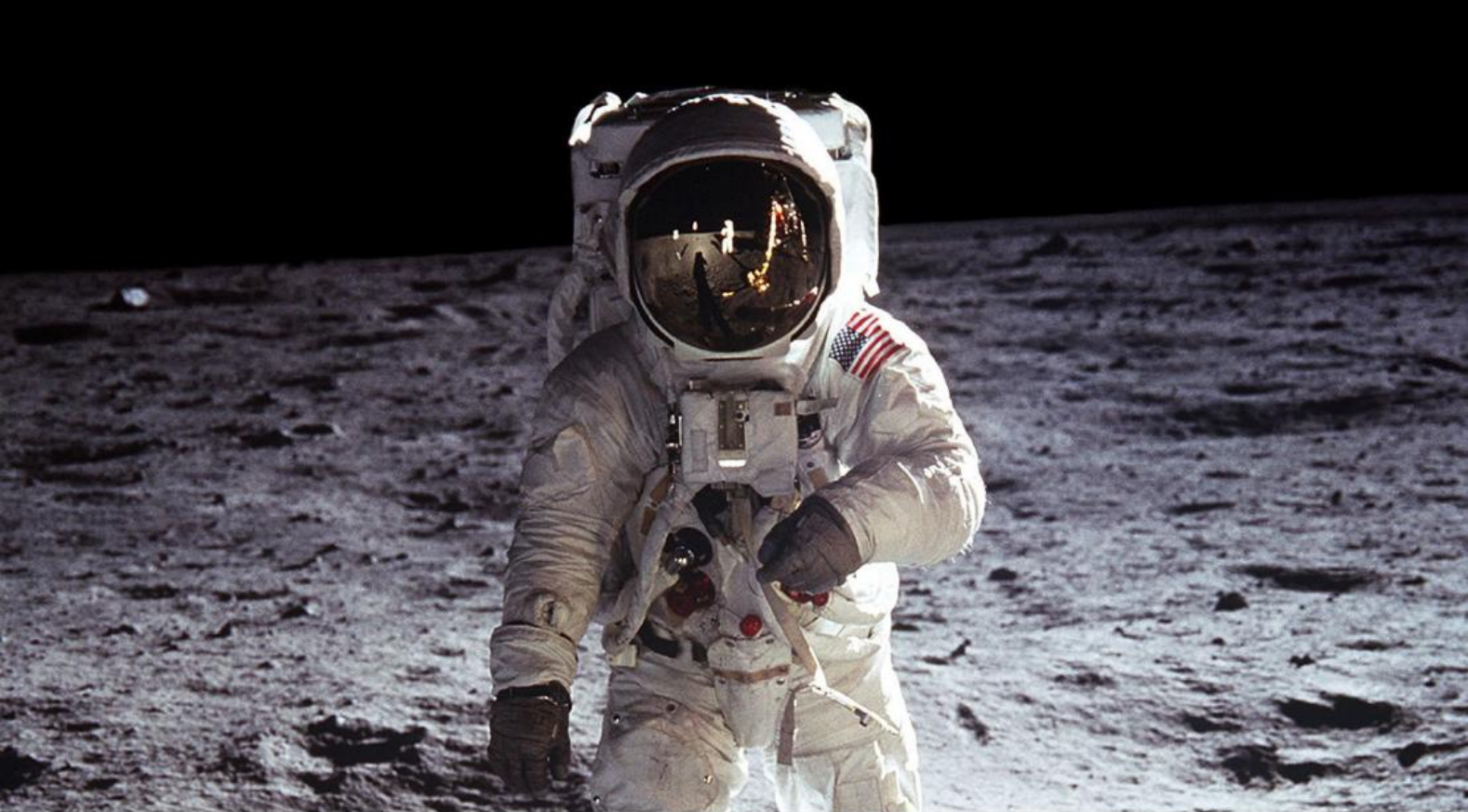
culture, and, instead of Lego bricks, having **events and experiences in the world of culture** to work with. Here too, we'd find that the quality of the ideas that we come up with is very closely tied in with our own creativity and, therefore, with the very many different aspects of our involvement in culture and the range of experiences that we're able to draw on.

Culture isn't a form of entertainment restricted to a limited few. It isn't an area dominated by an élite, nor is it a hat that we put on in order to show the world just how smart we are. It isn't a diploma or a certificate that gives others an idea of just how many museums we've visited and which ones they are, or how many books we've read and their titles. Above all, it is not a pedestal from which to look down on others with some sort of sense of superiority. **Yet all**

too often we come across examples of culture being inappropriately used in this way.

When we talk about culture, we refer collectively to manifestations of the excellence of human intellect that are all ranked on an equal footing. There's no longer any call for an 'A' class and 'B' class distinction. The choices that we make in terms of culture should be driven by our own interdisciplinary curiosity alone and not by outdated classifications and contrasts between what we often referred to as highbrow and lowbrow culture.

To wrap this all up into just a few words: **culture is not an end in itself but a never-ending source of opportunities and experiences that our creativity can combine and re-combine in order to produce quality ideas.**



MISSION

The thinking behind **Shiny Magazine** is to provide an innovative forum in which to acknowledge and apply the principle that dictates the existence of a powerful relationship between culture, creativity and quality of ideas.

The magazine **for everyone that's created by everyone**, **Shiny Magazine** employs technology and multimedia to put its content under the spotlight in a high-gloss arena.

Shiny Magazine tackles topics which, on much the same lines as the Lego bricks that come in a multitude of shapes, sizes and colours, embrace technology, art, literature, cinema, music, science, history, sport and much much more besides. **Our doors are open to anything, as long as the stories told and contributions submitted are sufficiently dynamic and brimming with energy to inspire our readers and enrich their lives and minds.**

Shiny Magazine is an idea that builds on the experience acquired with our friends at **Players** (www.PlayersMagazine.it), where the formation of a group of videogame fans has led to the creation of a cultural project on a broad scale, precisely as a result of the typical cross-disciplinary nature of that particular world, spanning art, science, mathematics and design and technology, to name just a few. It's also the natural extension of other ideas and projects which, together with our companions along this path at **Winitiative** (www.Winitiative.com) we're already working on; examples here are our **training school** in India (www.Changelnstitutes.com), which we hope to see copied in other developing countries, and our **cultural tourism portal** (www.WorldcApp.com) currently being worked on in California.

Shiny Magazine took its first steps in Italy, and speaks Italian and English

so that everyone gets the chance to contribute in cultivating what can be described as its two essential identities: **local** and **global**, especially as we see it gradually rolled out in other countries. Our plans during this phase are for Italy to act as a laboratory where, as edition follows edition (without any pressing or restrictive timescales to adhere to), innovative solutions are put to the test with the aim of providing an **advanced user experience**.

Finally, **Shiny Magazine** is where YOUR ideas and YOUR contributions are put under the spotlight as a result of the attention to detail, passion for technology and creative strengths of our editorial team. Enjoy!

Luca Tenneriello
Joanna Case
Francesco Annunziata

Adele



This is How You Ensure
I Will Never Listen to Your Music

Adele just told the world she won't be streaming her new album. It comes out tomorrow. And I'll never listen to it.

Never mind the fact that I bought her last album on vinyl.

Never mind the fact I think she's a fantastic musician, worthy of all her praise (regardless of her self-indulgence).

Never mind the fact that she's the biggest artist in the world (Taylor's last album came out a year ago).

If it's not available via streaming, I'm not gonna listen to it. Ever.

Some quick math:

The official video for "**Hello**" has 416,847,032 views (as of right now)

At an average of \$0.004 per view, this video has grossed \$1,667,388.13.

And that doesn't include any of the revenue from publishing (remixes and covers), unofficial rips (user generated content), and other usages of the song on YouTube.

Sure, it's the biggest first week single in the history of

digital songs (nearly double the previous record holder, which has held since 2009). Soundscan is telling me it has sold 2,227,798 copies. At \$1.29 each, minus Apple's cut, that's \$2,873,859.42 in revenue.

Sure, the new album is setting all kinds of sales records, and it hasn't even been released. It's set to ship 3.6 million units. Billboard is speculating it could come close to N*Sync's first week sales record. Best estimate is a million units digital and 1.5 million CDs in the first week. For the sake of argument, let's call that 2.5M units at \$10 each. That's \$25,000,000.

I haven't properly accounted for distro fees or retailer cuts or publishing or anything else (let alone the artist's tiny royalties), but by my Shitty Math™, the record has already grossed almost \$30 million.

This is amazing stuff. The label is gonna make boatloads of money. They already have.

But I'm still never going to listen to it.

Hey Mike, you're saying, you don't really matter. You're not

the target demo, and you're in a tiny minority.

Yep. You're right. I am the minority. But not for long. I think it's incredibly short-sighted to ignore this new reality, the one in which streaming has taken over the world (it already has!).

The technology dictates the medium dictates the marketing.

I'm not saying **Adele** is stupid. I'm not really convinced she has anything to do with any of this. I'm just saying this is a dumb move, a short-sighted "protest" of a non-issue. And honestly if they weren't making so damn much money already, they probably would never do anything like this.

You know how many times I've listened to 1989, (a.k.a. THE BIGGEST ALBUM OF 2015)? Zero times. Not even once. And you know why? Because it's not available via streaming. That's why.

Sorry, **Adele**, I'm never going to hear **25**.

*Mike Fabio - Cuepoint
medium.com/@revrev
www.medium.com*

Françoise Nielly



www.francoise-nielly.com



















SHINY Magazine

vi augura

Buon Natale e Buon 2016!

Grazie di cuore a tutti coloro che
hanno contribuito a questo numero
e a coloro che lo leggeranno e lo
condivideranno!

SHINY MAGAZINE 4

è dedicato a Voi

Luca Tenneriello

Shiny Magazine Editor in Chief



SHINY

MAGAZINE

info@shinymagazine.com
www.shinymagazine.com

